NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

02/11 • AUSGABE 166 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 02

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

WEITERE TOP-SPIELE:

Resident Evil (Vorschau, 3DS)
Mario vs. Donkey Kong (Test, DS)
Okamiden (Vorschau, DS)
Inazuma Eleven (Test, DS)
Ghost Trick (Test, DS)
u. v. m.

GRATIS!
Doppel-Poster mit Kalender für 2011

MARIO SPORTS MIX

IM TEST: NINTENDOS SPIELE-SAMMLUNG FÜR DIE Wii

AUF 12 SEITEN!

POKéMON

EUER REISEFÜHRER FÜR SCHWARZ/WEISS!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

XXL-KOMPLETTLÖSUNG MIT ALLEN EXTRAS UND GEHEIMNISSEN

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Das war's mit dem Spielejahr 2010: Die großen Hits, auf die wir die ganze Software-Saison über sehnsüchtig gewartet hatten, wurden in der Vorweihnachtszeit veröffentlicht; aber einige Nachzügler erscheinen noch in den nächsten Wochen. Und auch diese haben es in sich: Mit **Mario Sports Mix**, **Mario vs. Donkey Kong**, **Inazuma Eleven** und **Ghost Trick** testen wir bereits die ersten Highlights 2011 und auch in den folgenden Monaten brauchen wir uns dank **Pokémon Schwarz/Weiß**, **de Blob 2** und **Okamiden** keine Sorgen um erstklassigen Spielenachschub zu machen. Und da war ja noch etwas: Der Nintendo 3DS steht in den Startlöchern! Hier findet in Kürze ein großes Event statt, zu dem wir euch natürlich unter www.videogameszone.de und in der nächsten Ausgabe auf dem Laufenden halten.

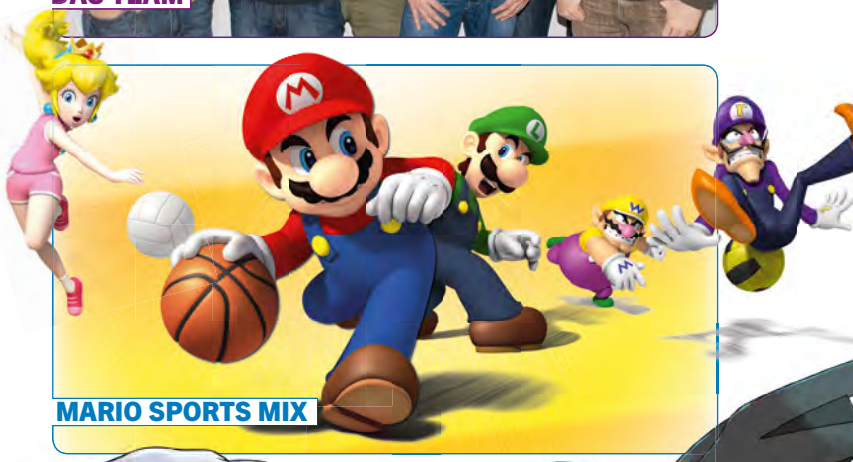
Neben Test- und Vorschauberichten zu den kommenden Hits haben wir uns in dieser Ausgabe der N-ZONE auch die besten Spiele des Jahres 2010 vorgenommen und lassen unsere Leser darüber abstimmen, welche Wii- und DS-Titel zur Crème de la Crème in verschiedenen Kategorien gehören. Weitere Details zur großen Wahl der Spiele des Jahres findet ihr ab Seite 16.

Das Schöne an einer Ausgabe, die nach der weihnachtlichen Spieleflut erscheint, ist die Tatsache, dass man auch mehr Platz im Heft für andere Berichte hat. So haben wir für euch alle Geheimnisse in **Donkey Kong Country Returns** herausgefunden und in unsere große Komplettlösung gequetscht. Auch der Retro-Teil mit spannenden Reportagen und Hintergrundinformationen zu klassischen Nintendo-Games ist diesen Monat so groß wie lange nicht mehr!

Als kleines Dankeschön an unsere treuen Leser liegt dieser N-ZONE ein cooles Poster mit einem Kalender bei, das die Herzen wahrer Nintendo-Fans höherschlagen lässt. Wir hoffen, ihr freut euch über dieses kleine Präsent, und starten jetzt mit Vollgas ins Spielejahr 2011 durch. Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM


MARIO SPORTS MIX

POKÉMON SCHWARZ/WEISS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, den jeder machen wollte:
  Mario Sports Mix
- Test, den niemand machen wollte:
  Cars Toon: Hooks unglaubliche Geschichten
- Verwechslung des Monats:
  *Capcom hat zwei **Resident Evil**-Teile für den 3DS gleichzeitig auf Lager – da wussten Redaktion und Lektorat manchmal selbst nicht, welches Spiel welches war!*
- Anzahl der Arbeitstage, die wir am Stück mit dem Lösen von **Donkey Kong Country Returns** verbrachten:
  6
- Nahrungsmittel, mit dem sich die Redaktion währenddessen ernährte:
  Alles, bloß keine Bananen! Die konnten wir schon nicht mehr sehen.
- Anzahl der Tage, die wir mit dem Testen von **Donkey Kong Country Returns** verbrachten:
  5
- Überraschung des Monats:
  ***Inazuma Eleven** entpuppt sich als äußerst innovativ und könnte eine neue Reihe in Europa etablieren.*
- Reise des Monats:
  Mitte Januar reist Tom ins Land des Edamers. Man munkelt, dass er dort mit Fakten zum Nintendo 3DS versorgt wird.

INHALT 02/2011

22

CHRISTOPH

Unser **Pokémon**-Experte Stephan hat euch einen Reiseführer durch die neue **Pokémon**-Spielwelt erstellt, anhand dessen ihr euch einen super Eindruck von **Pokémon Schwarz/Weiß** machen könnt. Außerdem haben wir die ersten deutschen Namen der Sammeltierchen aus **Gold/Silber** für euch parat. Da bleiben keine Wünsche offen!

VORSCHAU | POKÉMON SCHWARZ/WEISS

16

MEINUNGEN | DIE BESTEN SPIELE 2010

THOMAS

Das vergangene Jahr hat eine Menge hochkarätiger Wii- und DS-Spiele hervorgebracht. Gemeinsam mit unseren Lesern küren wir die absoluten Highlights in verschiedenen Kategorien und natürlich das beste Wii- und DS-Spiel 2010. Stimmt mit ab bei unserer großen Wahl, denn bei uns zählt eure Meinung!

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14
Wii	
uDraw	20
DS	
Okamiden	24
Pokémon Schwarz/Weiß	22
3DS	
Resident Evil: Mercenaries (3DS)	25
Resident Evil: Revelations (3DS)	26

TEST

Charts	60
Das Team	31
Kalender	36
Meinungsmache	32
Release-Termine	33
So testen wir	30
Top-Spiele	58
Wii	
Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex (WiiWare)	63
Blood Beach (WiiWare)	63
Cars: Hooks unglaubliche Geschichten	46
Def Jam Rapstar	44
HotWheels: TrackAttack	46
Mario Sports Mix	36
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	45
Megamind: Das Bündnis von Team Mega	45
My Fireplace (WiiWare)	63
Soccer Bashi (WiiWare)	63
Wintersports 2011: Go for Gold	42
DS	
101 Minigolf World (DSiWare)	65
Biorhythm (DSiWare)	65
DodoGo! Challenge (DSiWare)	65
Emergency 2012	56
Ghost Trick: Phantom-Detektiv	52
Inazuma Eleven	50
Kingdom Hearts: Re:coded	54
Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!	48
Michael Jackson – The Experience	56
Tetris Party Live (DSiWare)	64

36

TEST | MARIO SPORTS MIX

CHRISTOPH
Vier Sportarten befinden sich auf der Wii-Disc, aber sind auch alle gleich gut gelungen? In unserem Mega-Test beleuchten wir das Spielprinzip und die Steuerung von Basketball, Volleyball, Völkerball und Hockey und verraten Stärken und Schwächen.

78

TIPPS | DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

SEBASTIAN
Wir haben keine Mühen gescheut und uns für die große Komplettlösung mehrmals vom Vor- bis zum Abspann durch das neue **Donkey Kong**-Abenteuer gekämpft. Das Ergebnis findet ihr im Service-Teil auf stolzen zwölf Seiten, auf denen wir euch alle Geheimnise und Extras zu dem Ausnahmespiel liefern. So bleibt euch in **Donkey Kong Country Returns** nichts vorenthalten!

ONLINE

DSi-Kanäle	64
VideoGamesZone	66
Wii-Kanäle	62

SERVICE

Spielerforum	90

Tipps & Tricks:

Bakugan: Beschützer des Kerns	77
Beyblade: Metal Fusion	77
Call of Duty: Black Ops	77
Donkey Kong Country Returns	78
Sonic Colours	76
Star Wars: The Force Unleashed 2	76

RETRO

Das Duell Donkey Kong Country	70
Gastauftritte der Nintendo-Helden	74
Kirby: Sein kunterbunter Lebenslauf	72
Retro-Startseite	68

MEINUNGEN

Die besten Spiele 2010	16
Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

101 Minigolf World, Online	65
Bakugan: Beschützer des Kerns, Tipps	77
Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex, Online	63
Beyblade: Metal Fusion, Tipps	77
Biorhythm, Online	65
Blood Beach, Online	63
Call of Duty: Black Ops, Tipps	77
Cars: Hooks unglaubliche Geschichten, Test	46
Def Jam Rapstar, Test	44
Dein Friseursalon, News	07
Diddy Kong Racing, Retro	69
Disney Micky Epic, News	12
Disney Rapunzel: Neu verföhnt (DS), News	07
Disney Rapunzel: Neu verföhnt (Wii), News	07
DodoGo! Challenge, Online	65
Donkey Kong Country 1-3, Retro	70
Donkey Kong Country Returns, Tipps	78
Emergency 2012, Test	56
Ghost Trick: Phantom-Detektiv, Test	52
GT 64 Championship Edition, Retro	68
Hasbro: Spiel mal wieder! 3, News	07
HotWheels: TrackAttack, Test	46
Inazuma Eleven, Test	50
Kingdom Hearts: Re:coded, Test	54
Magic Encyclopedia II: Mondschein, News	07
Mario Sports Mix, Test	36
Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland, Test	48
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet, Test	45
Megamind: Das Bündnis von Team Mega, Test	45
Michael Jackson – The Experience, Test	56
My Fireplace, Online	63
Okamiden, Vorschau	24
Pflanzen gegen Zombies, News	12
Playmobil Top Agents, News	07
Pokémon Schwarz/Weiß, Vorschau	22
Resident Evil: Mercenaries, Vorschau	25
Resident Evil: Revelations, Vorschau	26
Soccer Bashi, Online	63
Son Son, Online	62
Sonic Colours, Tipps	76
Star Wars: The Force Unleashed 2, Tipps	76
Super Bonk, Online	62
Super Mario 64, News	12
Super Meat Boy, News	11
Super Smash Bros. Melee, News	11
Tetris Party Live, Online	64
The Kore Gang, News	13
The Legend of Zelda: Skyward Sword, News	09
uDraw, Vorschau	20
Wintersports Go for Gold 2011, Test	42

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

NINTENDO 3DS: WANN KOMMT ER?

Wann erscheint die Wunderkonsole im Handel? Und zu welchem Preis?

Während noch immer Rätselraten um den europäischen Veröffentlichungstermin des Nintendo 3DS herrscht, haben wir recherchiert, wann die Wunderkonsole laut Angaben von Branchen-Kennern erscheinen könnte. Unsere chronologisch geordnete Übersicht schließt bewusst auch Gerüchte zum Starttermin mit ein – schließlich kann sich so manche Spekulation im Nachhinein durchaus als wahr entpuppen. ■

2011
08. JANUAR

An diesem Tag begann in Japan eine dreitägige Messe namens Nintendo World, in deren Mittelpunkt der 3DS und seine Spiele standen. Die Veranstaltung fand auf dem Makuhari-Messegelände der Stadt Chiba statt. Wenn ihr diese Zeilen lest, dürfte Nintendo also bereits den japanischen Veröffentlichungstermin der 3DS-Konsole sowie die Starttitel vorgestellt haben. Alle Informationen zum japanischen 3DS-Event findet ihr auf www.n-zone.de.

2011
19. JANUAR

Nintendo lädt zu Pressekonferenzen nach New York und Amsterdam. Informationen über die zu erwartenden Ankündigungen werden zwar bislang streng geheim gehalten, aber wir meinen: Es kann nur um den 3DS gehen – worum sonst?

2011
25. FEBRUAR

Am 26. November 2010 pflegte der Internet-Versandhändler Amazon den 3DS-Titel **Gartenspaß** von Electronic Arts in die Produktdatenbank ein. Als Termin war der letzte Freitag im Februar angegeben, genauer gesagt der 25. Februar 2011. Hat sich da etwa ein Mitarbeiter von Electronic Arts, der mit den Datenbankverwaltern von Amazon zusammenarbeitet, verplappert oder war der Veröffentlichungstag nur ein Platzhalter?

2011
26. FEBRUAR

An diesem Termin kommt der Nintendo 3DS in den japanischen Fachhandel. Der Auslieferungstag wurde von Satoru Iwata höchstpersönlich bestätigt. Die Wunderkonsole wird 25.000 Yen kosten, das entspricht nach derzeitigem Wechselkurs ungefähr 220 Euro. Der Veröffentlichungstag ist also sicher.

2011
25. MÄRZ

Da Nintendo-Spiele und -Geräte in Europa traditionell freitags erscheinen, ist dieser Tag der letztmögliche Veröffentlichungstermin des 3DS. Denn: Nintendo hat seit jeher bekräftigt, dass das System im laufenden Geschäftsjahr in den Handel kommt. Später als am 25. März 2011 wird der 3DS also definitiv nicht veröffentlicht.

Christoph meint:
„Die Mitarbeiter der verschiedenen Nintendo-Hauptquartiere in Europa, Japan, Australien und den USA dürften im Moment sehr beschäftigt sein, den bevorstehenden Produktstart des 3DS vorzubereiten. Das zeigt sich schon allein deshalb, dass in allen Kontinenten Veranstaltungen geplant werden, auf denen man den Fachbesuchern alle Details präsentieren möchte. Wir bleiben selbstverständlich für euch an den Fakten zum Nintendo 3DS dran!“

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

DISNEY RAPUNZEL: NEU VERFÖHNT (Wii)

Das Wii-Spiel zum gleichnamigen Animationsfilm bietet genau das, was man sich davon erwartet: Man hüpft, springt und klettert mit den Hauptfiguren Flynn und Rapunzel durchs Märchenreich und kloppt sich mit Gegnern. Der spielerische Anspruch ist gering, sodass erfahrene Spieler über weite Strecken unterfordert sein dürften. Uns gefällt dagegen, dass **Rapunzel** von drei Freunden gleichzeitig gespielt werden kann. Die Grafik ist gar nicht mal schlecht geraten, allerdings wäre sie ohne Weiteres auch auf dem GameCube möglich gewesen. Ein Witz ist allerdings die Spielanleitung. Gerade mal vier Seiten befassen sich mit Steuerung und Spielablauf. ■

DEIN FRISEURSALON (Wii)

Auch bei diesem Spiel bekleckert sich der Hersteller nicht gerade mit Ruhm, was die Anleitung betrifft. Diesmal sind es fünf Seiten, die einem das Spielprinzip näherbringen. Allzu viele unterschiedliche Kniffe gibt es aber ohnehin nicht: Meist geht es lediglich darum, durch Schütteln, Rühren, Drehen und Neigen der Wii-Fernbedienung bestimmte Haarsträhnen zu frisieren. Zudem setzt das Spiel voraus, dass man auch die große Kunst der Kommunikation mit Kunden beherrscht. Fürs Plaudern über Konzerte, Nähmaschinen und dergleichen gibt es sogenannte Mementos-Punkte. Doch die Minispiele sind lau, auch das Gameplay überzeugt nicht. ■

HASBRO SPIEL MAL WIEDER! 3 (Wii)

Da kann man nicht meckern: Für 40 Euro erhalten Freunde launiger Gesellschaftsspiele gut gemachte Umsetzungen der Hasbro-Klassiker **Spiel des Lebens**, **Twister**, **Maus reiß aus**, **Cluedo** und **Yahtzee hands down**. Alleine sind die Familienspielchen natürlich nicht allzu prickelnd, aber dafür entfalten sie im Vierspielermodus ihre Qualitäten. Electronic Arts ließ sich nicht lumpen, so unterstützt **Spiel mal wieder! 3** sogar die Miis. Auch die Grafik hinterlässt einen rundum guten Eindruck. Das zeigt sich insbesondere an der knallbunten Präsentation und der übersichtlichen Spielfelder. ■

DISNEY RAPUNZEL: NEU VERFÖHNT (DS)

Auf dem Nintendo DS ist **Disney Rapunzel: Neu verföhnt** ein eher lahmes Vergnügen. Es gibt kaum Actionpassagen, sondern das Abenteuer ist in erster Linie eine Sammlung an Minispielen, die man mit dem Touchpen, dem Steuerkreuz, den Aktionstasten und dem Mikrofon steuert. Zudem ist auch die technische Umsetzung eher schwach ausgefallen. Statt pompösen Videosequenzen, hochwertiger Sprachausgabe und guten Animationen ruckeln Rapunzel und Flynn eher unbeholfen über den Bildschirm. Wir empfehlen wahren Disney-Fans also ganz klar die Wii-Version von **Neu verföhnt**. ■

MAGIC ENCYCLOPEDIA II: MONDSCHEIN (DS)

In diesem Wimmelbild-Adventure für den Nintendo DS klickt man sich durch 32 Orte, zum Beispiel mysteriöse Büroräume oder antike Höhlen. Es gilt, den wie vom Erdboden verschluckten Professor Fobros, einen Lehrer an der magischen Akademie, wieder aufzufinden. Mit dem Touchpen klickt man sich also durch alle Bildschirmbereiche und sucht beispielsweise ein winziges Relikt, das sich inmitten einer Ansammlung weiterer Objekte verbirgt. Steuerung und Grafik von **Magic Encyclopedia II: Mondschein** wirken allerdings im Jahre 2011 rückständig, auch die Musik wiederholt sich viel zu oft. ■

PLAYMOBIL TOP AGENTS (DS)

Man könnte **Playmobil Top Agents** als (natürlich qualitativ weitaus schlechtere) Kindervariante von **Grand Theft Auto** beschreiben: Der Spieler schlüpft in die Haut von Agenten und übernimmt zahlreiche Aufträge. Meist geht es darum, bestimmte Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken oder mit dem Auto von A nach B zu fahren. Leider ist die Technik nicht allzu gut geraten: Die Landschaften bieten kaum Details, auch die Steuerung ist in manchen Spielmomenten sehr unpräzise. Wir raten lieber zum „richtigen“ **Grand Theft Auto**-Ableger für den DS, der den Untertitel **Chinatown Wars** trägt. ■

AUSGEPLAPPERT?

N-ZONE fragt nach: Wird das Wii-Speak-Mikrofon weiterhin angeboten?

Man darf nicht alles glauben, was im Internet verbreitet wird, ohne die Meldungen auf ihren Wahrheitsgehalt abzuklopfen. So machen seit kurzem Gerüchte die Runde, die besagen, dass Nintendo angeblich die Produktion des Wii-Speak-Mikrofons eingestellt hat, jedenfalls in den USA. Quelle für diese These war eine Produktseite des Internet-Händlers Amazon, die von einem Produktionsstopp des Zubehörs sprach. So manches Nachrichtenportal übernahm diese Meldung unkommentiert und zog den Rückschluss, dass auch in Europa bald Schluss mit dem Geplapper sein könnte. Doch dies ist nicht korrekt. Harald Ebert, Ansprechpartner für die Fachpresse bei Nintendo of Europe in Frankfurt am Main, bestätigte uns auf Anfrage, dass das Wii-Speak-Mikrofon weiterhin hierzulande als einzelnes Zubehör im Programm bleiben wird. ■

Christoph meint: *„Gut, dass wir nachgefragt haben! Das Wii-Speak-Mikrofon ermöglicht Plaudereien in Spielen wie* ***Animal Crossing: Let's go to the City*** *oder* ***The Conduit*** *– und darauf wollen wir auch in Zukunft nicht verzichten. Aber langsam sollte Nintendo damit beginnen, das wenig genutzte Zubehör öfter in erstklassigen Titeln zu nutzen. Oder wann habt ihr zuletzt über das Wii-Speak-Mikro mit Freunden kommuniziert? Bei mir ist das jedenfalls schon lange her."*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

- ***Für Nintendo-3DS-Spiele müssen wir tiefer in die Tasche greifen als wir es von bisheriger DS-Software gewohnt sind. Zu erwarten sind Preise zwischen 45 und 50 Euro. Die Gründe hierfür sind die höheren Entwicklungs- und Modulfertigungskosten.***
- ***Im Nachfolger von Donkey Kong Country Returns treten nicht mehr Donkey und Diddy Kong auf, sondern Dixie und Diddy Kong – wie einst in Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest vom Super Nintendo.***
- ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time bietet einen zusätzlichen Tempel, der im Nintendo-64-Original noch nicht zu finden war.***

TOPS & FLOPS

↓ EINBRUCHGEFAHR!

Surft ihr immer noch mit der längst überholten Verschlüsselungsmethode für WLAN, WEP? N-ZONE mahnt zur Vorsicht: Es kann vorkommen, dass sich kriminell gesinnte Verbrecher Zugang zum Netz verschaffen, denn WEP-Netze lassen sich Medienberichten zufolge binnen einer Minute knacken. Wir raten euch also, das kabellose Netz über WPA oder WPA 2 zu sichern – auch wenn dann die Nutzung der DS-Online-Spielmodi nicht mehr möglich ist.

↑ ENDLICH GIBT ES FAKTEN!

Während ihr diese Zeilen lest, hat Nintendo mit hoher Wahrscheinlichkeit bereits den japanischen Veröffentlichungstermin des 3DS bekanntgegeben. Auch die Starttitel dürften durchgesickert sein. Bis auch deutsche Spieler über die Markteinführung der 3D-Wunderkonsole Bescheid wissen, dürfte nicht mehr allzu viel Zeit vergehen: Gerüchten zufolge ist es am 19. Januar soweit.

↑↓ MARIO SPORTS MIX

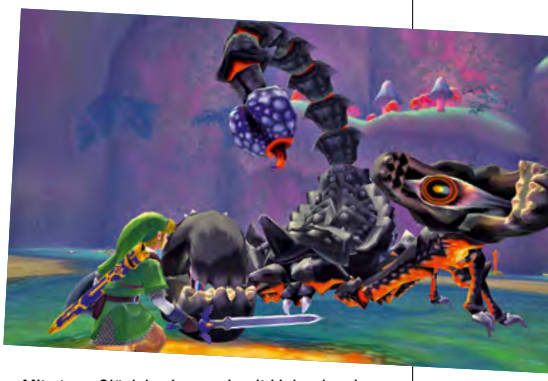
Wird Super Marios Sportspielmischung den Erwartungen gerecht? Jein. Einerseits überzeugen die Disziplinen, die sich darauf befinden, durch ein hohes Spieltempo und viele freischaltbare Figuren, andererseits ist der Anspruch in puncto Regelwerk und Steuerung recht gering. So kann es vorkommen, dass man sich rasch langweilt. Aber wer einsteigerfreundlichen Spielspaß haben möchte, der ist mit **Mario Sports Mix** sehr gut bedient.

↑ PUZZLETEIL-PANIK

Mit seinen mehr als 350 Puzzleteilen gehört **Donkey Kong Country Returns** zu den komplexesten Wii-Jump&Runs des letzten Jahres. In dieser N-ZONE-Ausgabe haben wir die Fundorte aller – ja, wirklich aller! – Gegenstände aufgelistet. Man mag es uns verzeihen, dass wir den kultigen Affen eine Weile nicht mehr sehen können – aber das ändert sich, wenn der Nachfolger (der hoffentlich bald angekündigt wird) erscheint!

↓ MARIO GEFLOPPT?

Na sowas: Als wir die Jubiläumsedition von **Super Mario All-Stars** im vergangenen Heft testeten, vergaben wir gute 80 Prozent Spielspaßwertung und erwarteten, dass das Spiel die Verkaufs-Hitlisten im Nu erklimmt. Stattdessen reichte es nur für hintere Tabellenplätze. In England schaffte es die Jump&Run-Sammlung nicht mal auf die vorderen zehn Plätze. Wollen die **Mario**-Fans nur noch neue Abenteuer?



Mit etwas Glück besiegen wir mit Link schon in den nächsten Monaten Bosse wie diesen.

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

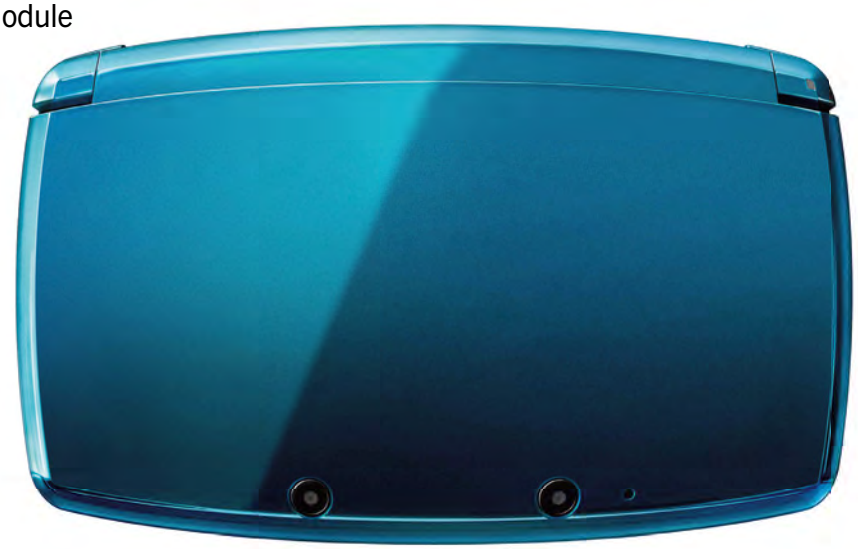
Wii Kommt das Wii-Action-Adventure des Jahres viel früher als gedacht?

In einem Interview mit der amerikanischen Spiele-Webseite www.pocket-lint.com verriet der **The Legend of Zelda**-Erfinder Shigeru Miyamoto, dass die Entwicklung seines neuesten Seriensprosses – er trägt den Untertitel **Skyward Sword** – bereits zu mehr als fünfzig Prozent abgeschlossen ist. Das widerspricht allerdings Miyamotos Aussage von der E3-Pressekonferenz im Juni 2010, wonach das Team bereits damit beschäftigt sei, die einzelnen spielerischen und technischen Bestandteile zusammenzufügen. Nach Meinung des **Zelda**-Erfinders würde diese Prozedur „relativ schnell" vonstattengehen. Die Frage, die wir uns jetzt stellen, lautet also: Warum hat sich die Entwicklung so lange verzögert? Hoffnung gibt allerdings eine Meldung der französischen Webseite www.livewii.fr, die erfahren haben will, dass **Skyward Sword** bereits im März in den Handel kommt. ■

Christoph meint: *„Ich wette, dass **The Legend of Zelda: Skyward Sword** schon sehr bald in Europa veröffentlicht wird – möglicherweise dauert es nicht einmal bis zum August. Denn Nintendo steht unter Druck, bis zum Sommer noch den einen oder anderen guten Titel herauszubringen, gerade in Japan und in den USA herrscht noch akute Flaute, was Neuankündigungen betrifft."*

NINTENDO 3DS, DER SPEICHERRIESE

Bieten die 3DS-Spielmodule bis zu 8 Gigabyte Speicherplatz?



Aktuelle Spiele beanspruchen auf dem Datenträger, auf dem sie ausgeliefert werden, deutlich mehr Speicherplatz als noch auf der vergangenen Konsolen-Generation. So ist es kaum verwunderlich, dass neuen Meldungen zufolge auch die 3DS-Module ein viel größeres Datenfassungsvermögen bieten sollen als noch die des Vorgängers. Glaubt man einem Bericht der taiwanesischen Spieleseite www.gamrade.com, sollen auf die 3DS-Module Daten in Höhe von bis zu 8 Gigabyte passen. Dabei beruft sich die Seite auf den Nintendo-Partner Macronix, einem Hersteller von Speicherprodukten.

Allerdings könnte es sein, dass Nintendo-3DS-Spiele nicht den vollständigen, zur Verfügung stehenden Speicherplatz nutzen, weil Nintendo angeblich plant, Spiele für den 3DS auf eine maximale Größe von 2 Gigabyte zu beschränken. Weil die Angaben des Berichts bisher weder bestätigt noch dementiert wurden, sollte die Meldung als Gerücht betrachtet werden. Die bisherigen DS-Cartridges verfügen über ein Speichervolumen von 512 MB, wodurch 3DS-Spiele selbst bei einer Begrenzung auf 2 Gigabyte viermal so viel Platz hätten als noch bei der Vorgängerkonsole. Sollten die Entwickler aber tatsächlich 8 Gigabyte zur Verfügung haben, dann könnten die 3DS-Spiele sogar auf 16 Mal so viel Speicher zugreifen. ■

Christoph meint: *„Man denke einmal daran, wie viele hochwertige Videosequenzen die Nintendo-3DS-Entwickler in ein neues Spiel einbauen könnten, wenn ihnen ausreichend Speicherplatz zur Verfügung stünde! Auch eine Serie wie* ***Professor Layton*** *würde sehr stark davon profitieren, schließlich könnte noch mehr Sprachausgabe – oder eine höherwertige Tonspur – auf das Modul kommen.“*

WARUM ...

... gibt es so viel Geheimniskrämerei um den Start einer neuen Konsole?

Diese neue Rubrik befasst sich künftig mit den großen Mysterien der Spielebranche. Den Anfang macht die Frage nach der Ankündigungspolitik der Konsolenhersteller, was neue Hardware angeht.

Traditionell hüllen sich die Hersteller von Spielkonsolen in Schweigen, wenn es darum geht, den Auslieferungstermin und den Verkaufspreis eines neuen Geräts anzukündigen. Der Grund dafür ist die Tatsache, dass der Konzern ein großes Interesse daran hat, alle Fakten gebündelt an einem einzigen Tag bekanntzugeben. Denn nur so ist gewährleistet, dass sich die Spieler – egal, ob in Deutschland, Frankreich, Nordamerika, Australien oder in Japan – kollektiv vor dem Bildschirm versammeln, um sich in Live-Tickern und per Webstream übertragene Pressekonferenzen über die Ankündigungen zu informieren. Länderexklusive Events gibt es nur noch selten. Meistens werden die Journalisten eines Kontinents eingeladen, um dort Neues zu den Produkten zu erfahren. So ist es auch beim 3DS: Nintendo veranstaltet für alle Regionen jeweils ein großes Event, auf dem die Details zur Markteinführung der Konsole verraten werden.

TSCHÜSS, SUPER MEAT BOY!

WiiWare Das Action-Jump&Run kommt doch nicht mehr!

Na sowas: Erst in der letzten N-ZONE 01/2011 stellten wir euch **Super Meat Boy** vor. Jetzt bestätigten die Entwickler von Team Meat in ihrem Twitter-Tagebuch, dass das Action-Jump&Run nicht mehr im Wii-Shop-Kanal erscheinen wird. Der Grund dafür ist die strikte Begrenzung von WiiWare-Spielen auf 40 Megabyte. So groß dürfen Download-Titel maximal sein. Da es Team Meat offenbar nicht schaffte, das Spiel ohne allzu starke Abstriche auf diese Datengröße zu schrumpfen, kam es zu dieser unschönen Entscheidung. Doch man ist offenbar auf der Suche nach einem Hersteller, der **Super Meat Boy** als Disc-Version vertreiben möchte. ■

Christoph meint: *„Es wäre sehr schade, wenn **Super Meat Boy** überhaupt nicht mehr für die Wii erscheinen würde. Auf einer Entwicklerpräsentation in London durfte ich das actionreiche Jump & Run bereits anspielen und erkannte sehr großes Potenzial in dem Titel. Wir erinnern uns übrigens an die **Tales of Monkey Island**-Serie. Auch die Entwickler der Piratensage hatten mit der geringen Speichergröße im Wii-Shop-Kanal zu kämpfen, entschieden sich aber letztlich für eine qualitativ abgespeckte Sprachausgabe. Das ist mir noch lieber als wenn ein Spiel gar nicht erscheint.“*

Diese Meldung schaffte Klarheit: **Super Meat Boy** kommt nicht mehr.

DISNEY MICKY EPIC FÜR PS3?

Kommt das Micky-Epos für die Sony-Konsole?

Eine PS3-Version von **Disney Micky Epic** soll sich bei den Entwicklern der Junction Point Studios in Arbeit befinden. Wie die PlayStation-Webseite PSnow erfahren haben will, ist das Spiel samt Move-Unterstützung bereits seit 2008 in Entwicklung. **Disney Micky Epic** für PS3 soll bereits jetzt mit 60 Bildern pro Sekunde in 720p-Auflösung laufen. Neben der normalen PS3-Version soll **Disney Micky Epic** auch eine Collector's Edition bekommen. Als Bonus gibt es angeblich die Disney-Filme **Fantasia** und **Fantasia 2000**. ■

SMASH BROS. ZU SCHWIERIG?

Masuhiro Sakurai würde seine Prügelserie heute anders gestalten.

Auf Fantreffen hört man immer wieder, dass **Super Smash Bros.** nach wie vor eines der meistgezockten Spiele ist – und zwar sowohl auf der Wii als auch auf dem GameCube. Der Erfinder der Prügelspielserie heißt Masuhiro Sakurai. In einem Interview mit der amerikanischen Webseite www.1up.com stellte er jetzt fest, dass er **Super Smash Bros. Melee** im Nachhinein anders gestaltet hätte. Es sei zu stark am Geschmack von langjährigen Core-Gamern orientiert und demzufolge zu schwierig gewesen. ■

SUPER MARIO 64
IN FÜNF MINUTEN DURCHGESPIELT

Das riecht nach Weltrekord!

Dass sich **Super Mario 64** durch die Ausnutzung einiger Fehler, die sich im Programmcode des Spiels befinden, in wenigen Minuten durchspielen lässt, ist kein Geheimnis. Ein Spieler legte jetzt noch einen drauf und zockte das Jump & Run von 1997 in etwas mehr als fünf Minuten durch. Klar, für seinen Speedrun nutzte er sämtliche, im Spiel enthaltene Glitches zu seinem Vorteil. Auch diverse Tools kamen zum Einsatz. Weniger beeindruckend wird der **Super Mario 64**-Speedrun dadurch aber nicht. ■

Christoph meint: *„Ich selbst habe **Super Mario 64** schon in knapp zwanzig Minuten durchgespielt, wobei ich für diesen Rekord lange üben musste. Dass es jetzt einem Spieler gelungen ist, das Nintendo-64-Kult-Jump&Run in fünf Minuten durchzuzocken, grenzt an Wahnsinn. Respekt!“*

PFLANZEN GEGEN ZOMBIES

DS Showdown zwischen Grünzeug und Untoten!

Popcap Games wird im März 2011 den erfolgreichen Tower-Defense-Titel **Pflanzen gegen Zombies**, der auf den Apple-Geräten längst Kultstatus besitzt, für den Nintendo DS veröffentlichen. Wie in der bereits erhältlichen PC-Version von **Pflanzen gegen Zombies** rücken nun Gruppen an Untoten auch auf dem Nintendo DS durch die virtuellen Vorgärten der Zocker. Um die Invasion zu unterbinden, steht dem Spieler ein Arsenal von knapp 50 Pflanzen zur Verfügung. Hersteller Rondomedia verspricht für die DS-Umsetzung etliche Spielmodi, nämlich Abenteuer, Puzzle, Überleben und Zen-Garten. Hinzu kommen zwanzig Minispiele. Darin hat man es unter anderem mit Hitzewellen, Luftangriffen, Homerun-Derbys, Kugelhagel und anderen Tücken zu tun. **Pflanzen gegen Zombies** kommt im März für knapp 30 Euro in den Handel. ■

Christoph meint: *„Die hier abgedruckten Bilder entstammen zwar der PC-Version von **Pflanzen gegen Zombie**s, aber das Grundspielprinzip lässt sich hieraus schon erahnen. Ich bin gespannt, ob die technische Umsetzung auf dem winzigen DS-Bildschirm gelingt. Das ist mit Sicherheit die größte Herausforderung, die die Entwickler momentan haben.“*

IST DER 3DS AUGENSCHÄDLICH?

3DS Nintendo rät: Erst ab sechs Jahren, maximal 30 Minuten spielen.

Der Nintendo 3DS kommt bekanntlich mit einem autostereoskopischen 3D-Bildschirm daher, der ein plastisches 3D-Bild erzeugt. Neue Sicherheitshinweise, die auf der offiziellen japanischen Nintendo-Webseite auftauchen, raten allerdings, die 3D-Funktion des neuen Handhelds nicht zu lange zu benutzen. Der Grund dafür ist, dass der Tiefeneffekt die Augen stark beansprucht. Weiterhin wird die Empfehlung ausgesprochen, den 3D-Modus erst ab einem Alter von sechs Jahren zu benutzen, da sich die Augen von Kindern noch in der Entwicklung befinden. Auch für ältere Menschen empfiehlt Nintendo, eine maximale Spieldauer von 30 Minuten anzusetzen und Spielpausen einzulegen. Durch einen am Handheld befindlichen Regler kann die Intensität des 3D-Modus eingestellt werden; auch ein Umschalten auf 2D ist möglich. Zu lange Spielesitzungen in 3D würden Müdigkeit und Unwohlsein fördern. Mit dem neuen Feature sollte in Zukunft also mit Bedacht umgegangen werden. ■

Christoph meint: *„Die Warnung, die Nintendo auf der japanischen Webseite ausspricht, ist ein offenes Geheimnis. Es kann für die Augen – das sagt mir mein Menschenverstand – langfristig nicht gesund sein, ständig autostereoskopische Bilder zu betrachten. Fundierte wissenschaftliche Studien, die sich der Nutzung von 3D-Filmen und -Spielen widmen, müssen wir allerdings noch abwarten.“*

WACKELANFÄLLIG?

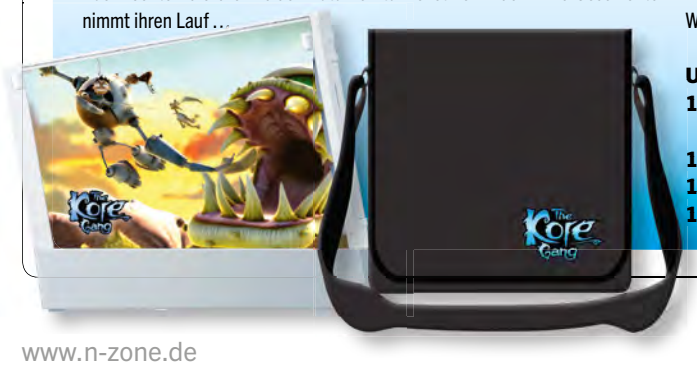
3DS Kann man mit dem 3DS überhaupt im Zug spielen?

Wird der 3D-Effekt des Nintendo 3DS nur in ruhigen Umgebungen sinnvoll verwendbar sein? Masahiro Sakurai, der Direktor von **Kid Icarus: Uprising**, hat über den Nachrichtendienst Twitter Fragen zum 3D-Effekt des Nintendo 3DS beantwortet und ging dabei auch darauf ein, wie zittrige Hände diesen beeinflussen können. Laut Sakurai ermüdet der 3D-Effekt die Augen, weshalb er es als sinnvoll erachtet, dass man die räumliche Tiefe bei Bedarf auch selbst justieren oder abschalten kann. Außerdem ist er der Meinung, dass die Spieler den Nintendo 3DS an festen Standorten nutzen sollten. Der Grund dafür sei, dass der Handheld ruhig und in einem festen Abstand gehalten werden muss, damit der 3D-Effekt wahrgenommen werden kann. Es sollte also vermieden werden, mit der Konsole zu wackeln. Aber auch in Zügen oder Bussen, könne dies, laut Sakurai, schwierig werden. ■

Christoph meint: *„Wie groß das Sichtfeld für den 3D-Effekt letztlich sein wird, muss sich erst noch im Langzeittest herausstellen. Da der 3DS aber eine tragbare Konsole ist, sollte Nintendo die Problematik für das Unterwegsspielen berücksichtigen.“*

GEWINNEN MIT DEN INNER-IRDISCHEN

N-ZONE und Pixonauts verlosen hochwertige Preise zum Wii-Jump&Run **The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen**. Darin steuert ihr drei Spielfiguren durch ein verrücktes, humorgespicktes Abenteuer: Die freche Pixie, den etwas schüchternen Madboy und den Hund Rex hat es durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle ins Erdinnere verschlagen. Dort haben sich die Krank-Brüder, drei fiese Erdkernbewohner, in den Kopf gesetzt, mit einem Megabohrer an die Oberfläche vorzudringen und anschließend die Macht zu übernehmen. Das möchten die drei Helden natürlich tunlichst verhindern! Die Geschichte nimmt ihren Lauf …



Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet einfach die folgende Frage: Welche Wertung heimste das Jump & Run in der N-ZONE 09/2010 ein?

Schickt uns bis zum 31. Januar 2011 eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:
Computec Media AG Redaktion I N-ZONE Dr.-Mack-Straße 83 I 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Wir wünschen viel Glück!

Und das gibt‘s zu gewinnen:
1x Wii-Konsole
im The Kore Gang-Design
1x The Kore Gang für Wii
1x The Kore Gang-Tasche
1x The Kore Gang-T-Shirt

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA

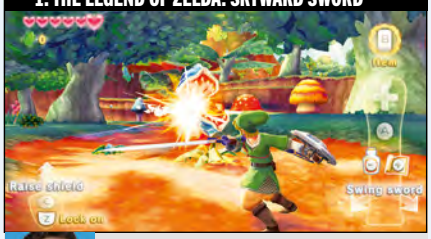
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

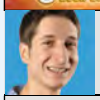
2011 scheint das Jahr des Nintendo-Helden mit den grünen Strumpfhosen zu werden. Auf der Wii ist **Skyward Sword** der mit Abstand am meisten von unseren Lesern herbeigesehnte Titel – und auch das 3DS-Remake von **Ocarina of Time** steht hoch im Kurs. Letzteres wird nach Einschätzung der Redaktion bereits zum 3DS-Launch im März erhältlich sein, das Wii-**Zelda** wird im Laufe des Jahres – spätestens zum Weihnachtsgeschäft – veröffentlicht werden.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD





Auch in diesem Monat die Nummer 1 in der Redaktion: Das wohl letzte große **Zelda**-Abenteuer für die Wii!

4 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

2. PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

- ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	2011

3. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

2 ▼		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	Frühjahr 2011

4. DE BLOB 2

- ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Blue Tongue	TERMIN	Februar 2011

5. KIRBY'S EPIC YARN

- ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	25. Februar 2011

2 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMINE: 28. JANUAR/4. FEBRUAR/2011

Es steht zwar (bislang) kein großes Mario-Jump&Run an, doch dürfen wir uns sowohl für die Wii als auch die Nintendo-Handhelds auf einige Spiele mit dem Nintendo-Klempner freuen. Mit **Paper Mario** für den 3DS rechnen wir zum Launch – **Mario Kart** in 3D wird wahrscheinlich erst später erscheinen.

Wii	**Mario Sports Mix**	28. Januar	Sport
3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!**	04. Februar	Geschicklichkeit

3 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

Voraussichtlich ab März geht das **Pokémon**-Sammelfieber auf dem DS mit **Gold & Silber** weiter. Auf Infos zu einem 3DS-**Pokémon** beziehungsweise einem Termin für **Mystery Dungeon** für WiiWare warten wir bislang vergeblich.

DS	**Pokémon Schwarze & Weiße Edition**	Frühjahr 2011	Rollenspiel
WiiWare	**Pokémon Mystery Dungeon**	Nicht bekannt	Action-Adventure

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

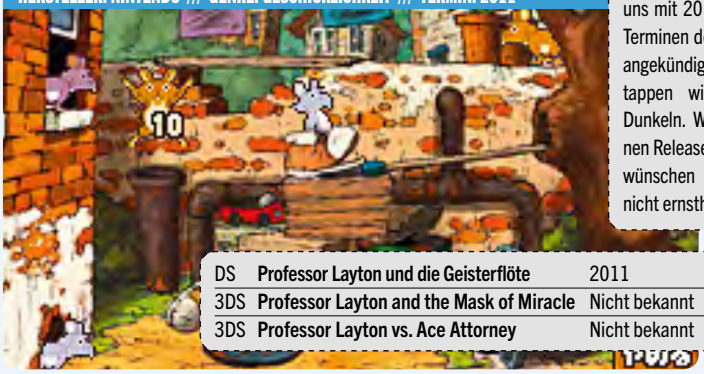
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2011



Bei der **Geisterflöte** sind wir uns mit 2011 sicher, bei den Terminen der anderen beiden angekündigten **Layton**-Spiele tappen wir momentan im Dunkeln. Wir würden uns einen Release zum 3DS-Launch wünschen – glauben aber nicht ernsthaft daran.

DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

5 KIRBY UND DAS MAGISCHE ...

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 25. FEBRUAR 2011

Kirbys neues Wii-Jump&Run strotzt vor kreativen Ideen, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig. Wenn wir das Spiel bewerten müssten, würden wir wohl Einzel- und Mehrspielerwertungen in Höhe von jeweils 86 Prozent vergeben. Das haben wir in der letzten N-ZONE verraten.

6 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

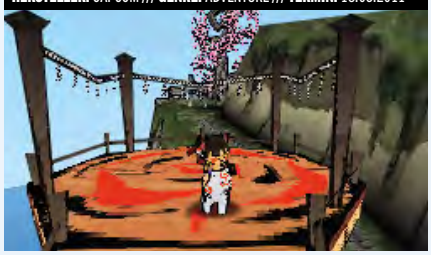
Der fast schon in Vergessenheit geratene beziehungsweise für viele jüngere Spieler unbekannte Nintendo-Held hat es den N-ZONE-Lesern angetan. Und auch wir von der Redaktion hoffen, schon bald das Comeback von **Kid Icarus** in toller 3D-Optik zocken zu dürfen. Termin gibt's natürlich bislang noch keinen ...

7 INAZUMA ELEVEN

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 28.01.2011

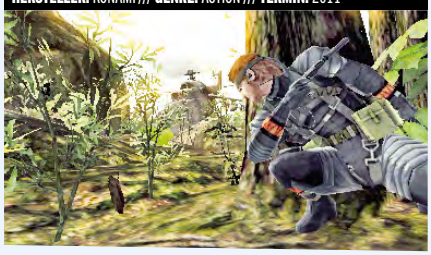
8 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ADVENTURE /// **TERMIN:** 18.03.2011



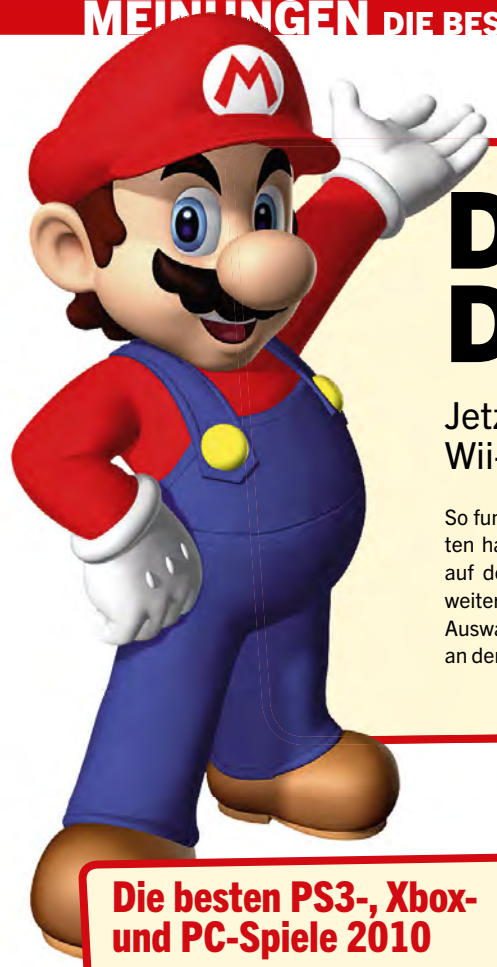
9 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



10 DE BLOB 2

HERSTELLER: THQ /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** FEBRUAR 2011



DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES 2010

Jetzt seid ihr an der Reihe: Entscheidet über die besten Wii- und DS-Games des letzten Jahres!

So funktioniert die Wahl: Auf den folgenden Seiten haben wir für euch die heißesten Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres“ sowie einiger weiterer Kategorien zusammengestellt. Bei der Auswahl haben wir von der Redaktion uns nicht an den N-ZONE-Wertungen, sondern an unseren subjektiven Spieleindrücken orientiert. Um eure Stimmen abzugeben, gebt ihr einfach bis zum 01. Februar 2011 den folgenden Link ein und gelangt so direkt auf die Abstimmungsseite: www.videogameszone.de/aid,806277. Viel Spaß bei der Teilnahme!

Die besten PS3-, Xbox- und PC-Spiele 2010

Ihr wollt wissen, wie sich die besten Wii- und DS-Spiele im Vergleich zu den Top-Games anderer Systeme, wie etwa der PlayStation und dem PC geschlagen haben? Dann werft doch einen Blick auf unseren Internetauftritt unter www.videogameszone.de! Dort findet ihr die Ergebnisse der großen Umfrage des Computec-Verlags. Viel Spaß beim Schmökern!

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Dieses Spiel hat so richtig Stil!“

Das Spiel, das mir auf der Wii in diesem Jahr am besten gefallen hat, stammt erwartungsgemäß aus dem Hause Nintendo. Nachdem ich das erste **Super Mario Galaxy** nie ausgiebig spielen konnte, hab ich die Fortsetzung verschlungen. Weitere heiße Anwärter darauf, mein Wii-Lieblingsspiel 2010 zu werden, sind **Donkey Kong Country Returns** sowie das genial abgefahrene **No More Heroes 2**. Auf dem DS hingegen muss ich nicht lange überlegen: Das dritte Abenteuer von Professor Layton ist eindeutig mein DS-Spiel des Jahres! Sorry, **Scribblenauts**, sorry, **Dragon Quest** …

Das beste Wii-Spiel 2010

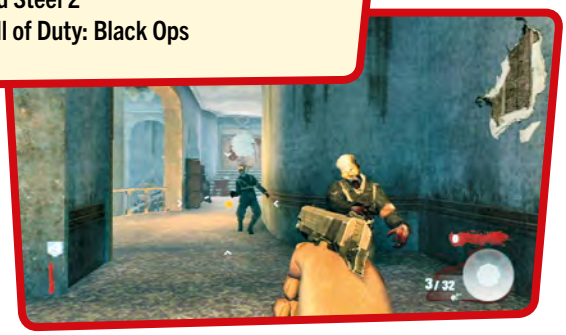
- Super Mario Galaxy 2
- Metroid: Other M
- Donkey Kong Country Returns
- Disney Micky Epic
- GoldenEye 007
- Monster Hunter Tri
- Sonic Colours
- Wii Party
- No More Heroes 2
- Call of Duty: Black Ops

Das beste Jump & Run 2010

- Disney Micky Epic
- Super Mario Galaxy 2
- Sonic Colours
- Super Mario All-Stars: 25 Jahre Jubiläumsedition
- Donkey Kong Country Returns

Der beste Shooter 2010

- GoldenEye 007
- Red Steel 2
- Call of Duty: Black Ops



Das beste Abenteuer-Spiel 2010

- Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers
- Silent Hill: Shattered Memories
- Der Schattenläufer und die Rätsel des verlorenen Turms
- Prince of Persia: Die vergessene Zeit
- Monster Hunter TriCall of Duty Black Ops

Das beste Action-Spiel 2010

- No More Heroes 2
- Metroid: Other M
- Tatsunoko vs. Capcom
- Sin and Punishment 2

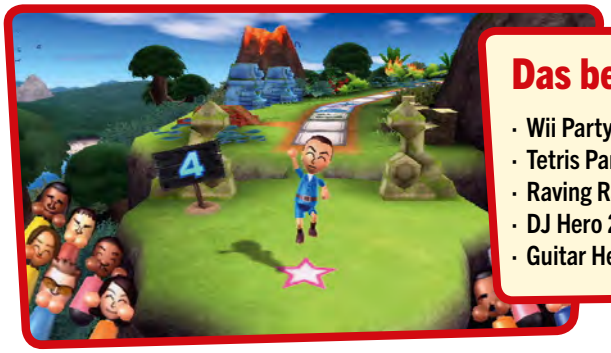
Das beste Sport- und Rennspiel 2010

- Sonic- & Sega All-Stars Racing
- FIFA 11
- Tiger Woods 2011
- Trackmania
- NBA Jam

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Mein Spiel des Jahres ist affengeil!“

Es ist ein offenes Geheimnis, dass mir die Retro Studios mit Donkey Kong Country Returns einen lange gehegten Traum erfüllten. Kein Wii-Jump & Run der letzten Zeit bot einen so hohen spielerischen Anspruch. Keines war actionreicher inszeniert. Und keines rockte im Zweispielermodus so stark wie dieses. Auf dem DS sorgte **Professor Layton und die verlorene Zukunft** für schlaflose Nächte. Viel Grips und eine durchdachte Story – das muss ein gutes Adventure bieten! In den übrigen Kategorien würden auch **Sonic Colours** und **Disney Micky Epic** in meiner persönlichen Hit-Liste weit oben landen.



Das beste Party-Spiel 2010

- Wii Party
- Tetris Party Deluxe
- Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise
- DJ Hero 2
- Guitar Hero: Warriors of Rock

Der beste Sound 2010

- Metroid: Other M
- Silent Hill: Shattered Memories
- Fragile Dreams

Die größte Wii-Überraschung 2010

- Nintendo setzt die Donkey Kong Country-Trilogie fort
- Zelda: Skyward Sword bekommt einen neuen Grafikstil
- THQ kündigt ein Zubehör zum Malen und Spielen an

Das beste Comeback 2010

- Donkey Kong
- Sonic
- Samus (Metroid)

Die beste Grafik 2010

- Super Mario Galaxy 2
- Metroid: Other M
- Donkey Kong Country Returns
- Red Steel 2
- Disney Micky Epic

Bestes WiiWare-Spiel

- Bit.Trip Runner
- TV Show King 2
- Mega Man 10
- Sonic the Hedgehog 4 Episode I
- Hydroventure

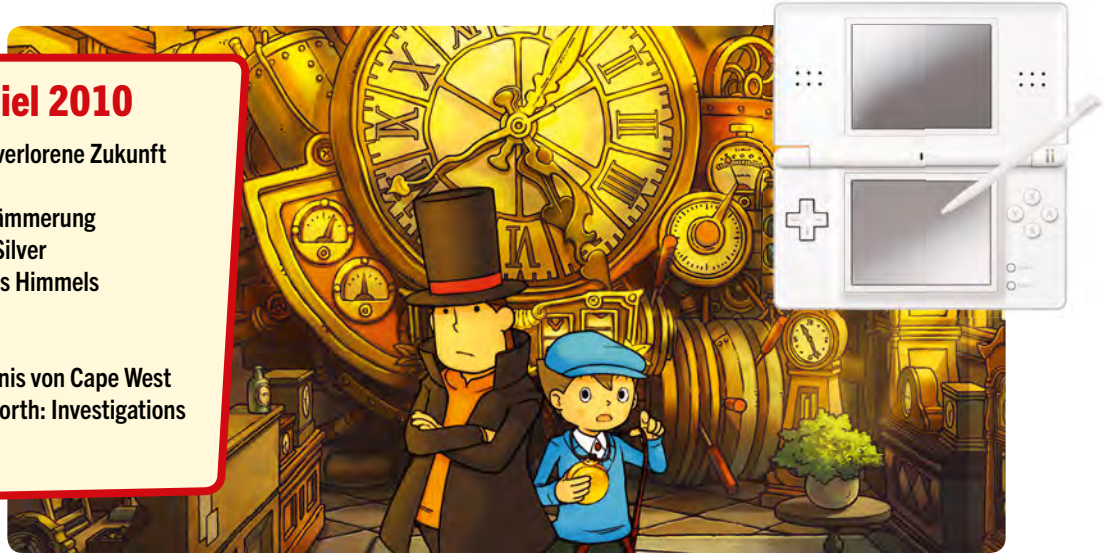
MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Gefangen in der eisernen Klaue der Picross-Sucht!“

Weit über 200 gelöste Rätsel, unzählige verpasste U-Bahn-Stationen und extrem viel Gefluche aufgrund meines immer ungenauer werdenden Touchscreens. Das schaffte zuvor nur **Picross** und 2010 läutete **Picross 3D** die zweite Sucht-Runde ein. In der schlimmsten Phase meiner Puzzle-Abhängigkeit träumte ich sogar von den grauen Blöcken. Aber hey, ich hatte Spaß! Das Spiel trainiert die Denkmuskeln, ist perfekt für diverse langweilige Wartezeiten geeignet und obendrein echt knuffig dargestellt. Denn nachdem man ein Rätsel gelöst und eine Figur aus einem großen Block freigelegt hat, wird die eingefärbt und albern inszeniert.

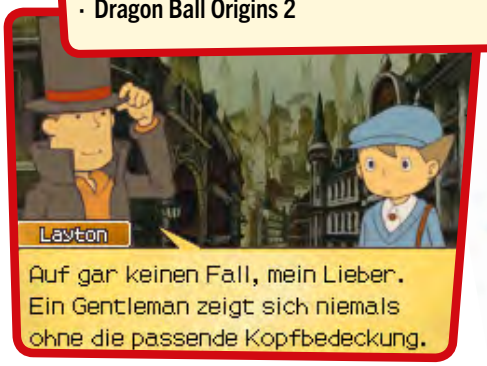
Das beste DS-Spiel 2010

- Professor Layton und die verlorene Zukunft
- Tetris Party Deluxe
- Golden Sun: Die dunkle Dämmerung
- Pokémon HeartGold/SoulSilver
- Dragon Quest IX: Hüter des Himmels
- Super Scribblenauts
- Picross 3D
- Last Window: Das Geheimnis von Cape West
- Ace Attorney Miles Edgeworth: Investigations
- Sonic Colours



Die beste DS-Grafik 2010

- Golden Sun: Die dunkle Dämmerung
- Dragon Quest IX: Hüter des Himmels
- Professor Layton und die verlorene Zukunft
- Sonic Colours
- Dragon Ball Origins 2



Das beste DS-Rollenspiel 2010

- Golden Sun: Die dunkle Dämmerung
- Pokémon: HeartGold/SoulSilver
- Dragon Quest IX: Hüter des Himmels
- Blue Dragon: Awakened Shadow
- Rune Factory 2

Das beste DS-Geschicklichkeitsspiel 2010

- Golden Sun: Die dunkle Dämmerung
- Dragon Quest IX: Hüter des Himmels
- Professor Layton und die verlorene Zukunft
- Sonic Colours
- Dragon Ball Origins 2

Die größte DS-Überraschung 2010

- Der Nintendo DS erhält einen 3D-fähigen Nachfolger.
- Nintendo kündigt ein Pokémon-Lernspiel mit Tastatur an.
- Die nächsten Pokémon-Editionen kommen schon im Frühjahr 2011.

Bestes DSiWare-Spiel

- 3D Space Tank
- Rayman
- Dark Void Zero
- Legends of Exidia
- Earthworm Jim

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Diverse | **Hersteller:** THQ | **Termin:** März 2011

uDRAW GAMETABLET

Text | Sebastian Stange

THQ bringt der Wii das Zeichnen bei. Wir stellen die neue Hardware sowie die ersten Spiele vor.

Balance Board, Wii MotionPlus, Wii Speak, Zapper-Hüllen und Tanzmatten – für Nintendos Wii ist bereits jede Menge Zubehör erschienen. Und nicht jedes hat sich als großer Wurf erwiesen. Da sind wir natürlich zunächst etwas skeptisch, wenn THQ mit uDraw ein Grafiktablett für die Wii veröffentlicht. Allerdings sprechen gute anfängliche Verkaufszahlen in den USA, kompatible Spiele zum Budgetpreis sowie das clevere Konzept für die neue Hardware. Denn mit uDraw kommt das DS-Bedienkonzept auf die Wii und eröffnet clevere neue Spielkonzepte.

Cleveres Zeichentablett

uDraw wird im März 2011 zum Preis von 79,95 Euro erscheinen und neben dem Zeichenbrett auch die Malsoftware **uDraw Studio** enthalten. Die Hardware besteht aus einem 27 x 20 cm großen Tablett, in dem sich eine Vertiefung für die Wii-Fernbedienung befindet. Diese versorgt das uDraw GameTablet mit Strom und stellt die Verbindung zur Konsole her. Wichtigstes Element von uDraw ist die etwa 10 x 15 cm große Zeichenfläche. Darauf malt ihr mit einem großen, druckempfindlichen Stift, der es euch ermöglicht, mit euren virtuellen Pinseln verschieden starke Striche zu vollführen. Genauso funktionieren solche Tabletts auch am PC, wo sie vor allem von Grafikern benutzt werden. Im uDraw GameTablet ist übrigens auch ein SD-Kartenleser integriert, mit dem ihr eure Kreationen abspeichern und mittels PC ausdrucken könnt.

Dank verschiedener Effekte und Pinsel lassen sich sogar solche Kunstwerke zaubern. Eure schönsten Bilder aus **uDraw Studio** könnt ihr auf eine SD-Karte speichern.

Hier seht ihr das Pinsel-Einstellungsmenü. Darin könnt ihr euer virtuelles Zeichenwerkzeug in allen Details anpassen – vom Wasserfarbe-Effekt bis zur Spraydose.

Beim Bilderraten stehen euch diverse Optionen zur Verfügung, etwa die Möglichkeit, Flächen mit Farbe zu füllen. Eure Kritzeleien können also richtig schön werden.

In **uDraw Pictionary** spielt ihr mit euren Freunden ein virtuelles Brettspiel. Die Farben der Felder geben vor, unter welchen Widrigkeiten ihr malen müsst.

Umfangreiche Malsoftware

Hinter dem beigelegten **uDraw Studio** verbirgt sich weniger ein Spiel als vielmehr eine Mal-Software, so wie damals das gute, alte **Mario Paint** für SNES. Da konntet ihr ebenfalls malen, vorgefertigte Muster mit Farben füllen oder diverse Stempel benutzen. Mit **uDraw Studio** geht allerdings noch viel mehr. Dank des druckempfindlichen Stifts, vieler Effekte und detaillierter Pinsel-Einstellungen lassen sich wahre Kunstwerke zaubern. Eine tolle Idee ist die Möglichkeit, die Entstehung eurer Zeichnungen als Zeitrafferfilm ablaufen zu lassen. Damit ist **uDraw Studio** eine passende Ergänzung zur Hardware. Für unseren Geschmack könnte die Software jedoch noch ein paar mehr spielerische Elemente bieten.

Aufgemotzter Klassiker

Verspielt und richtig lustig wird es auf jeden Fall bei **uDraw Pictionary**, bei dem das beliebte Montagsmaler-Spielprinzip auf den Bildschirm gezaubert wird. Die Grundidee ist supersimpel: Ein Spieler malt ein vorgegebenes Objekt, seine Teammitglieder müssen es schnellstmöglich erraten. Ihr werdet jetzt vielleicht einwerfen: „Das geht doch auch mit Stift und Zettel! Wieso dann ein Spiel?“ Wegen der trickreichen Herausforderungen! Der Mania-Modus von **uDraw Pictionary** verlangt den Zeichnern einiges ab. Beispielsweise kann eure Tinte begrenzt werden oder ihr müsst malen, ohne den Stift abzusetzen, oder das Bild beginnt plötzlich zu rotieren. Mit über 2.500 Begriffen dürfte das Ratespiel so schnell nicht langweilig werden.

Abenteuer im Eigenbau

Das Hüpfspiel **Doods großes Abenteuer** erinnert stark an THQs DS-Titel **Drawn to Life**. Auch hier kreiert ihr eure Spielfigur und sogar die Spielwelt sowie deren Bewohner selbst, indem ihr diverse Vorlagen ausmalt. Gesteuert wird der Spaß nicht etwa mit einem Controller, sondern mit dem Zeichenstift oder durch das Neigen des uDraw GameTablets. Insgesamt gilt es, 60 Levels in vier Spielmodi zu bewältigen. Bis zu drei Doods – so heißen die Spielfiguren – könnt ihr gleichzeitig erstellen und nach Belieben zwischen ihnen wechseln.

Nix für den Massenmarkt

Mit diesem recht harmlosen Spielangebot ist das uDraw GameTablet eher ein witziges Spielzeug als eine vollwertige Wii-Hardware. Weitere Titel werden nur über THQ kommen und sie dürften wohl allesamt familientaugliche Genres abdecken: Mal-, Gesellschafts- und Minispiele. Ein **Mario**-Spiel mit uDraw-Unterstützung wird es also nicht geben. Schade eigentlich, denn das Grafiktablett beherrscht einige Tricks, die sonst keine Konsole beherrscht. Hoffen wir also, dass der Software-Nachschub seitens THQ dieses Potenzial gut nutzt. ■

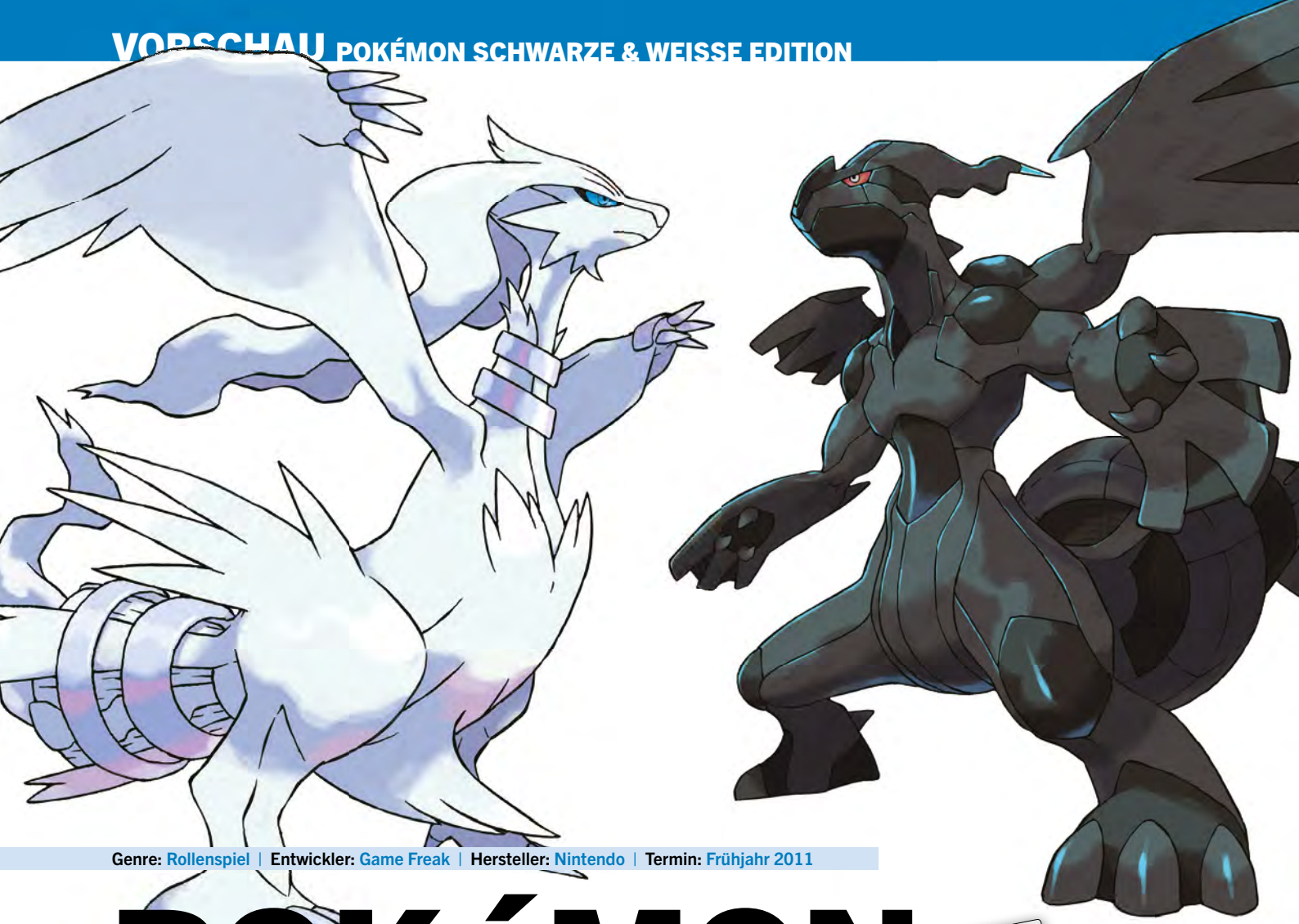
MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Wie es wohl um den Spielenachschub steht?“

Schöne Idee, dieses Zeichentablett. Und mit der cleveren Malsoftware sowie den coolen Ideen für **Pictionary** hat das Teil bei mir jetzt schon gewonnen. Nur frage ich mich, ob es für das uDraw GameTablet auch wirklich brauchbaren Spielenachschub gibt. Denn die Hardware ist wirklich sehr speziell, bietet dafür aber auch tolle Möglichkeiten. Ich stelle mir beispielsweise vor, dass Spiele wie **Zoo Keeper** oder **Puzzle Quest** damit um Welten besser zu steuern sind als mit dem Pointer der Wii-FB. Das Tippen, Kritzeln und Malen mit einem Stift ist eben sehr natürlich. Liebe THQ-Entwickler, bitte überrascht mich hier!

Der Look von **Doods großes Abenteuer** wirkt recht eigenwillig. Die Steuerung ist es ebenfalls: Ihr bewegt die Spielfigur, indem ihr Trampoline zeichnet oder Wind erzeugt.

Komplett selbst gestaltet ihr eure Spielfigur nicht. Ihr malt vielmehr eine Art Schaufensterpuppe an und beklebt sie mit diversen vorgefertigten Motiv-Aufklebern.



Genre: Rollenspiel | Entwickler: Game Freak | Hersteller: Nintendo | Termin: Frühjahr 2011

POKéMON
SCHWARZE & WEISSE EDITION

GESPIELT N-ZONE

Text | Stephan Gerner

Schwarz & Weiß im Dauertest: Nach vier Monaten Spielzeit wird unser Pokédex langsam voll. Auf den folgenden Seiten stellen wir euch einige der neuen Pokémon vor und präsentieren die Einall-Region im Wandel der Jahreszeiten.

Der Flughafen in Fukiyose City. Als Trainer fliegt ihr aber weiterhin auf Vogel-Pokémon.

Die Stadt Karakusa Town mit ihren großen Höhenunterschieden besucht ihr relativ früh.

EUER REISEFÜHRER DURCH DIE EINALL-REGION

Die neue Spielwelt Isshu hat inzwischen ihren offiziellen deutschen Namen erhalten: Einall! Wir stellen euch alle Städte, die ihr auf eurem Weg zur Pokémon-Liga durchquert, kurz vor. Allerdings handelt es sich bis auf Stratos City noch um die japanischen Namen der Städte, von denen die deutschen höchstwahrscheinlich stark abweichen werden.

1. Kanoko Town
In diesem kleinen Dorf nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Hier lebt nicht nur ihr selbst, sondern auch Cheren und Belle, zwei Freunde aus eurer Kindheit, die im Spielverlauf eure Rivalen werden. Von Professorin Araragi erhaltet ihr drei eines Tages eure ersten Pokémon, was den Startschuss für eure Reise durch Einall markiert.

2. Karakusa Town
Karakusa Town ist nicht groß. Hier stoßt ihr zum ersten Mal auf ein Pokémon Center und macht außerdem erste Bekanntschaft mit dem Team Plasma und seinem Anführer „N".

3. Sanyo City
In Sanyo City dürft ihr zum ersten Mal eine Pokémon-Arena betreten. Hier sind gleich drei Arenaleiter heimisch. Je nach eurem gewählten Starter-Pokémon stellt sich euch entweder Poddo, Kon oder Dent entgegen. Östlich der Stadt lernt ihr in einer Fabrik das Traumrauch-Pokémon Munna kennen, das es vor Team Plasma zu retten gilt.

4. Shippo City
In Shippo City werden euch wahrscheinlich die Eisenbahnschienen auffallen, ein Zug fährt hier jedoch nicht. Hauptattraktion der Stadt ist ein Museum, in dessen Keller eine Pokémon-Arena versteckt ist. Hier kämpft ihr gegen Arenaleiterin Aloe um den Basicorden.

5. Stratos City
Nicht nur mit Abstand die größte, sondern auch die optisch eindrucksvollste Stadt in Einall. Ihr erreicht Stratos City über die Sky Arrow Bridge (deutsch: Himmelspfeil-Brücke). Das Vorbild für die Stadt in der realen Welt ist offenbar New York. In Hiun City sind viele Firmen ansässig, darunter auch GameFreak selbst. Um den Beetleorden zu erhalten, müsst ihr die Käfer-Pokémon von Arenaleiter Ati besiegen.

6. Raimon City
Raimon City ist eine Stadt voller (elektrischer) Energie. Das beginnt schon damit, dass Arenaleiter Kamitsure ausschließlich Elektro-Pokémon einsetzt. Seine Arena ist Bestandteil eines kleinen Vergnügungsparks – um den Arenaleiter selbst zu erreichen, müsst ihr Achterbahn fahren! Des Weiteren könnt ihr in Raimon City eure Fahrt in der Kampf-U-Bahn antreten oder am Pokémon-Musical teilnehmen. „Rai", die erste Silbe des Stadtnamens, ist übrigens das japanische Wort für „Donner". Deshalb trägt auch Pikachus Weiterentwicklung Raichu seinen Namen.

7. Hodomoe City
In Hodomoe City herrscht geschäftiges Treiben. Neben einer großen Markthalle findet ihr südlich der Stadt auch ein Hafengebiet. Einige der überdimensionalen Tiefkühlcontainer könnt ihr auch in ihrem Inneren erforschen, was einen weiteren Kampf gegen Team Plasma zur Folge hat. Arenaleiter Yakon fordert euch mit seinen Boden-Pokémon zu einem Kampf um den Quakeorden heraus.

8. Fukiyose City
Fukiyose City ist mit seinem Flughafen offenbar Einalls Verbindung zu den anderen Regionen der Pokémon-Welt. Ihr selbst dürft die Flugzeuge allerdings nicht verwenden, sodass euer Abenteuer auf Einall beschränkt bleibt. Stattdessen könnt ihr von Arenaleiterin Furo den Jetorden gewinnen. Sie setzt passenderweise Flug-Pokémon ein.

9. Sekka City
In dem Bergdorf Sekka City kommt der Winter besonders gut zur Geltung, wovon sich auch der Name der Stadt ableitet: Sekka ist das japanische Wort für Schneeflocke. Die Eis-Pokémon von Arenaleiter Hachiku sind eure Gegner im Kampf um den Icicleorden. Unweit von Sekka City ragt außerdem der Drachenspiralturm empor, in dem ihr zum ersten Mal das legendäre Titel-Pokémon eurer Edition zu Gesicht bekommt.

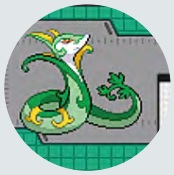
10. Soryu City
Soryu City unterscheidet sich je nach Edition: Während ihr in der **Schwarzen Edition** eine moderne Hightech-Stadt vorfindet, erwartet euch in Weiß in eine altertümliche Siedlung. Als Arenaleiter müsst ihr je nach Edition gegen Shaga oder Iris antreten, doch vom Kampfverhalten her sind die beiden identisch: Sie stellen sich euch mit Drachen-Pokémon entgegen und überreichen euch als Zeichen des Sieges den Legendorden.

11. Pokémon-Liga
Die Pokémon-Liga ist eure letzte Station vor dem Abschluss der Hauptstory. Nachdem ihr die Top 4 besiegt und eine kleine Überraschung erlebt habt, könnt ihr schließlich den Nordosten von Einall erkunden, wo noch weitere Städte auf euch warten. Übrigens dürft ihr die Top 4 diesmal in beliebiger Reihenfolge herausfordern.

NEUER SAMMELSPASS

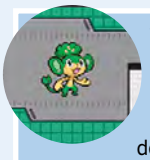
Bereits in den vergangenen Ausgaben habt ihr die neuen Starter-Pokémon und einige legendäre Pokémon kennengelernt. Nun stellen wir euch einige der normalen Pokémon vor. Hauptsächlich solche, denen ihr sehr früh im Spiel begegnen werdet, sodass ihr euch schon einmal auf eure ersten Schritte in Einall vorbereiten könnt.

Entwicklungen der Starter
Selbstverständlich hat jedes Start-Pokémon zweimal die Chance, sich weiterzuentwickeln. Serpifeu wird beispielsweise zu der edlen Pflanzenschlange Jalorda. Aus Floink wird der mächtige Feuerkämpfer Enbuoh, während sich Ottaro in eine Art Seelöwe namens Daikenki verwandelt.



Yoteri
Yoteri eignet sich gut als erstes Pokémon für Anfänger. Später wird es ein „dicker Hund“: Es entwickelt sich zu dem leicht vollschlanken Kläffer Murando, der kräftig zuschlagen kann.

Minezumi
Minezumi ist laut Pokédex-Nummerierung das erste Pokémon nach den Startern. Das kleine Backenhörnchen hat eine dritte Hand an der Schwanzspitze und einen ziemlich irren Blick drauf.



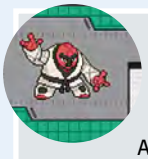
Yanappu/Baoppu/Hiyappu
Drei kleine Affen vom Typ Pflanze, Feuer bzw. Wasser. Einen von den drei erhalten ihr je nach eurem Starter bei der Fabrik in Sanyo City. Die anderen beiden müsst ihr mühsam in Wäldern suchen.

Choroneko
Dieses Pokémon ist eine ziemlich finstere Katze, was schon der Name besagt: „Choroneko“ bedeutet übersetzt „Schwarze Katze“. Es ist dazu passend vom Typ Unlicht.

Koromori
Dieses Psycho-Flug-Pokémon erinnert an ein Wollknäuel mit Flügeln. Ihr trefft es hauptsächlich in dunkeln Höhlen – so wie Zubat in den bisherigen Pokémon-Spielen.

Dusselgurr
Was Taubsi in Kanto, Schwalbini in Hoenn und Staralili in Sinnoh war, das ist Dusselgurr in Einall. Die kleine Taube trefft ihr früh im Spiel, später könnt ihr sie zu dem edlen Fasan Kenhoro entwickeln.

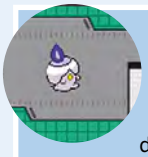
Ganovil
Ganovil bringt die neue Typen-Kombination Boden/Unlicht ins Spiel ein. Ihr findet das Sandkrokodil in der Wüste, die sich zwischen Hiun City und Raimon City erstreckt.



Nageki/Dageki
Zwei Kampf-Pokémon, die sich zwar sehr ähnlich sehen, sich jedoch nicht ineinander entwickeln können. Auch im Hinblick auf Statuswerte und Attacken sind die beiden fast gleich.

Pururiru
Pururiru führt die Typen-Kombination Wasser/Geist ein. Es hat einen deutlichen optischen Geschlechtsunterschied: Das Männchen ist nämlich blau, während das Weibchen rosa gefärbt ist.

Tamagetake
Wenn ihr im Gras einen Pokéball liegen seht, seid gewarnt, es könnte ein getarntes Tamagetake sein! Dieser Pilz trägt ein Pokéball-Muster auf seinem Hut und gehört zum Typ Pflanze/Gift.



Hitomoshi
Hitomoshi sieht aus wie eine Kerze und ist das erste Pokémon, das die Typen Feuer und Geist in sich vereint. Mit der Entwicklung wird auch die Leuchtkraft stärker, denn Hitomoshis Endstufe Shandera ist bereits ein vollständiger Kronleuchter.

Bachuru
Die kleine Spinne Bachuru ist elektrisch geladen! Ihr findet den Krabbler in der Elektrogestein-Höhle, in der ihr unter Strom stehende Kristalle korrekt verschieben müsst, um Fukiyose City zu erreichen.

Kumasyun
Dieser kleine Eisbär taucht im Winter deutlich öfter als in anderen Jahreszeiten auf. Ab 22. Oktober bot die japanische TV-Show **Pokémon Sunday** außerdem ein spezielles Kumasyun zum Download an.

Kibago
Als Anime-Zuschauer lernt ihr Kibago schon in der ersten Folge der 14. Staffel als besten Freund von Ashs neuer Begleiterin Iris kennen. Es entwickelt sich zu Ononokus, einem mächtigen Lindwurm.

DAS ZIEL HEISST ZOROARK!

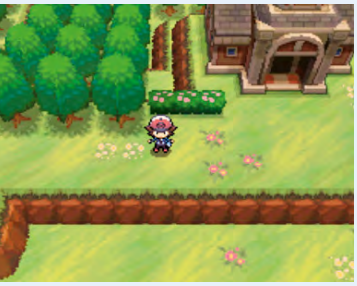
Das neue Unlicht-Pokémon Zoroark ist eine exklusive Belohnung für Sammler von Event-Pokémon. Wir enthüllen, wie ihr diesen finsteren Fuchs erhalten könnt!

Im Sommer 2010 lief in den japanischen Lichtspielhäusern der 13. Pokémon-Kinofilm mit dem Titel **Genei no Hasha Zoroark** (zu Deutsch: **Zoroark, Meister der Illusion**). Darin tritt Zoroark auf, ein neues Pokémon aus den **Editionen Schwarz & Weiß**, das im Film die Möglichkeit hat, sich in andere Pokémon zu verwandeln. Das demonstriert es auch eindrucksvoll in Form von Entei, Suicune und Raikou, der drei legendären Pokémon aus Johto. Die Japaner hatten damals im Kinosaal die Möglichkeit, sich eines der drei legendären Pokémon auf ihre **Heart Gold**- bzw. **Soul Silver**-Edition herunterzuladen. Diese seltenen Sammlerstücke werden in Fankreisen Crown-Raubkatzen genannt. Übertragt ihr nun eine der drei Crown-Raubkatzen auf **Schwarz** oder **Weiß**, könnt ihr euch östlich von Raimon City zu einer Waldlichtung begeben. Dort wird euch eine weitere Crown-Raubkatze angreifen, nämlich diejenige, die gegen euer eigenes Exemplar im Typvorteil ist. Habt ihr sie genug geschwächt, entpuppt sie sich als ein verwandeltes Zoroark, das ihr nun einfangen könnt. Um an Zorua, die Vorentwicklung von Zoroark, zu kommen, benötigt ihr ein Celebi. Wenn ihr dieses dabeihabt, wird sich in Hiun City ein Zorua eurem Team anschließen. In den USA werden die Crown-Raubkatzen seit 3. Januar unters Volk gebracht. Für Deutschland gehen wir von einer Verteilung im Frühling aus.

ALLE JAHRESZEITEN WIEDER

Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Als Steigerung der Echtzeit-Uhr in früheren Editionen spielen jetzt sogar die Jahreszeiten eine Rolle im Spielverlauf.

Seit dem Japan-Release von **Schwarz & Weiß** ist inzwischen ein ganzes Spieljahr vergangen – denn ein Spieljahr entspricht vier Monaten, wobei jeder Monat für eine Jahreszeit steht. Los ging es im September mit dem Frühling, auf den im Oktober der Sommer folgte. Im November war Herbst und im Dezember erstrahlte – passend zur Vorweihnachtszeit – auch die Pokémon-Welt in weißer Winterpracht. Am 1. Januar begann schließlich mit einem neuen Frühling das nächste Jahr. Die Jahreszeiten unterscheiden sich nicht nur optisch stark voneinander, sondern teilweise auch spieltechnisch. Das betrifft hauptsächlich das Vorkommen wilder Pokémon. So trefft ihr im Sommer auf deutlich weniger Eis-Pokémon als im Winter. Auch manche Boni sind nur zu bestimmten Jahreszeiten zugänglich. Beispielsweise erreicht ihr ein erhöhtes Plateau in Sekka City nur im Winter – indem ihr einen Schneehügel erklimmt! Das kleine Reh-Pokémon Shikijika begegnet euch je nach Jahreszeit mit einer anderen Fellfarbe und als Komplettsammler wollt ihr natürlich alle vier Varianten fangen! Wir halten die Jahreszeiten bis jetzt für eine sehr schöne Idee, wissen jedoch noch nicht, ob es uns irritieren wird, wenn wir im August bei sommerlichen 30 Grad im Schatten in einem winterlich verschneiten Einall herumlaufen.



NAMENTLICH GENANNT

15 der 153 + 3 neuen Pokémon haben inzwischen ihre offiziellen deutschen Namen erhalten, die wir euch hier nicht vorenthalten wollen.

JAPANISCH	DEUTSCH
Tsutarja	Serpifeu
Pokabu	Floink
Mijumaru	Ottaro
Munna	Somniam
Mamepato	Dusselgurr
Meguroco	Ganovil
Shimama	Elezeba
Chillarmy	Picochilla
Giaru	Klikk
Hihidaruma	Flampivian
Gigaiath	Brockoloss
Zorua	Zorua
Zoroark	Zoroark
Reshiram	Reshiram
Zekrom	Zekrom

Orte und Charaktere

Isshu	Einall
Hiun City	Stratos City
Prof. Araragi	Prof. Esche

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„Ich schnapp sie mir alle!“

Mein Pokédex füllt sich immer weiter – in Kämpfen verlasse ich mich allerdings eher auf meine alten Pokémon aus den früheren Editionen, die ich inzwischen nach Einall importiert habe. Apropos Einall: Mit dem Namen der Region kann ich mich bisher noch nicht so wirklich anfreunden. Tsutarjas deutscher Name Serpifeu sieht mir zu französisch aus – ich sage immer ganz automatisch „Serpiföh“, obwohl ich weiß, dass das „feu“ für „Efeu“ steht. Floink hingegen ist ein sehr schöner Name für Pokabu, meinen Favoriten unter den neuen Pokémon. Vor allem in der Animeserie stelle ich es mir niedlich vor, wenn das kleine Feuerschweinchen (fl)oinkt. Auch ein Plüsch-Floink aus Japan hat inzwischen seinen Weg in meine Sammlung gefunden. Schade, dass die Kuschel-Pokémon wahrscheinlich nicht in Deutschland erscheinen.

WERTUNGSTENDENZ | 10 VON 10

Der göttliche Pinsel: Der obere Bildschirm zeigt den Tintenvorrat an, unten zeichnet ihr.

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus der Pressedatenbank von Capcom und zeigen **Okamiden**, wie es letztlich auch auf dem Nintendo DS aussehen wird. Nachträglich geschönte Texturen oder eine Auflösung, die der Leistungsfähigkeit des DS nicht entspricht, sind uns nicht aufgefallen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 18. März 2011

OKAMIDEN

Text | Anne Schmiedl, Lukas Schmid

Mit Pinsel und Tinte gegen Dämonen – Okamiden kommt nach Europa und verspricht geniale Gefechte in bezaubernder Kulisse!

Besitzer des Wii-Spiels **Okami** werden sich noch an die bezaubernde Grafik und die innovative Spielmechanik dieses außergewöhnlichen Titels erinnern. In Japan erfreute Capcom die Fans bereits im Oktober mit einer Fortsetzung des Action-Adventures rund um Götter und Dämonen im klassischen Japan – exklusiv für den DS. Doch reicht **Okamiden** auch an das Potenzial seines Vorgängers heran? Wir haben einen Blick auf das Spiel geworfen, auf das sich europäische Fans im März freuen dürfen.

Klein, aber oho

In **Okami** machten fiese Dämonen das Land unsicher, bis schließlich die Sonnengöttin Amaterasu in Gestalt eines weißen Wolfes Ordnung schaffte und der Bevölkerung den Frieden zurückbrachte. Die Handlung des Nachfolgers **Okamiden** knüpft an diese Geschichte an. Neun Monate nach den Ereignissen des großen Heimkonsolenbruders kehrt das Böse in die Welt zurück und verbreitet erneut Angst und Schrecken. Diesmal ist es jedoch nicht Amaterasu, die sich dem Kampf gegen die finstere Bedrohung stellt, sondern ein anderer Held. Bei dem neuen Protagonisten handelt es sich um Amaterasus Sprössling, einen putzigen Wolfswel-

Direkte Fortsetzung zu Okami: Genau wie im legendären Vorgänger machen auch in **Okamiden** Dämonen die weitläufige Spielwelt unsicher.

Auf in den Kampf: Die zahlreichen Auseinandersetzungen mit den meist cleveren Gegnern finden in speziellen, abgesperrten Bereichen statt.

Ein starkes Team: Im Verlauf des malerischen Abenteuers erhält der Held Chibiterasu Unterstützung von verschiedenen Partnern.

Hilfestellung: Im Kampf zeigen rote Linien manchmal an, wie ihr Feinden mit euren Fähigkeiten schaden könnt. Die Gefechte sind dabei sehr actionreich inszeniert.

pen namens Chibiterasu. Doch das kleine Flauschknäuel ist nicht nur niedlich anzusehen, sondern hat auch einiges auf dem Kasten.

Eine malerische Welt

Während des Spiels seht ihr auf dem oberen Bildschirm die Umgebung, während auf dem Touchscreen entweder eine Karte oder das Menü eingeblendet ist. Ihr steuert Chibiterasu mit dem Steuerkreuz und verwendet die Knöpfe, um mit anderen Figuren zu interagieren oder mit Gegnern zu kämpfen. Genau wie seiner Mutter stehen Chibi bei Auseinandersetzungen drei Waffen zur Verfügung. Die sogenannten göttlichen Instrumente könnt ihr diesmal – anders als im Vorgänger – bei einem Schmied im Austausch gegen bestimmte Materialien aufwerten lassen. Neben brachialer Waffengewalt beherrscht euer Held auch die Macht des göttlichen Pinsels. Wie in **Okami** wirkt ihr mit diesem auf das Kampfgeschehen ein und löst die unterschiedlichsten Rätsel. Dazu lernt euer flauschiger Protagonist im Verlauf der Handlung verschiedene Pinseltechniken. Gleich zu Beginn besitzt Chibiterasu beispielsweise die Macht, die Sonne aufgehen zu lassen. Falls gerade etwa bedrückende Dunkelheit herrscht, bringt ihr mithilfe dieser Fähigkeit wieder Licht in die Welt. Dazu drückt ihr zunächst eine der Schultertasten. Dadurch werden die Geschehnisse auf dem oberen Bildschirm wie per Pause-Knopf eingefroren und dann auf dem Touchscreen dargestellt. Nun zeichnet ihr mit dem Touchpen in dieses Standbild einen Kreis. Sobald ihr nun erneut die L- oder R-Taste betätigt, läuft die Handlung des Spiels weiter und eure Veränderung wirkt sich direkt auf die aktuelle Situation aus. Im Falle unseres Beispiels steht nun etwa die Sonne am Himmel. Wer den Vorgänger gespielt hat, dürfte diese Spielmechanik bereits zur Genüge kennen. Doch die Entwickler haben sich einige Neuerungen einfallen lassen: So gibt es etwa frische Pinseltechniken, die so in **Okami** nicht vorkamen. Außerdem ist Chibiterasu auch um einiges unerfahrener als seine Mutter. Wo Amaterasu noch unbegrenzt Zeit hatte, künstlerisch die Welt zu verändern, bleiben ihrem Nachwuchs nur 30 Sekunden, um den Pinsel zu schwingen. Neben Präzision ist also außerdem Schnelligkeit gefragt.

Gemeinsam stark

Doch Chibiterasu verlässt sich bei seinen Bemühungen, die Welt zu retten, nicht nur auf seine göttlichen Fähigkeiten. Euer Held schließt sich im Verlauf des Abenteuers mit verschiedenen Partnern zusammen, die ihn mit ihren jeweiligen Kräften unterstützen. So lernt ihr zu Beginn des Spiels etwa einen kleinen Jungen namens Kuni kennen. Chibi trägt den schwertschwingenden Racker auf seinem Rücken spazieren, im Gegenzug hilft dieser kräftig im Kampf aus. Auch bei den zahlreichen Rätseln des Spiels kommt der menschliche Gehilfe des Wolfswelpen zum Einsatz – so könnt ihr Chibiterasus Partner jederzeit absetzen und mit einer Pinseltechnik nach Belieben separat durch die Umgebung lenken. Zum Öffnen einiger Türen ist es etwa notwendig, zwei Schalter gleichzeitig zu aktivieren – dank der tatkräftigen Unterstützung von Kuni ist es kein Problem, solche Hindernisse zu überwinden. ■

Es werde Licht: Euer tierischer Protagonist kann mithilfe seiner beeindruckenden Fähigkeiten sogar die Sonne am Himmel aufgehen lassen.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Grafisch wie spielerisch ein Meisterwerk“

Fans des Vorgängers **Okami** werden sich in **Okamiden** sofort zu Hause fühlen: Grafik, Sound, Geschichte und Gameplay erinnern stark an den großen Bruder und wurden teilweise sogar genau übernommen. Das ist jedoch äußerst positiv gemeint. So präsentiert sich die Gestaltung des Spiels wunderschön und die Hintergrundmusik unterstreicht die Atmosphäre perfekt. Die Handlung ist spannend erzählt, wird zudem von witzigen Dialogen der sympathischen Figuren aufgelockert und wirkt deswegen niemals zu ernst. Das Spielprinzip rund um den göttlichen Pinsel funktioniert auf dem Nintendo DS – Touchpen sei Dank – sogar noch um einiges besser als auf der Wii. Wenn Capcom keine groben Fehler unterlaufen, steht uns hier ein Meisterwerk ins Haus. Ich bin schon sehr gespannt!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Was für ein Sägen: Die Zombies gehen mit aller Gewalt gegen euch vor. Stellt euch auf Horden von aggressiven Untoten ein!

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Capcom. Es handelt sich um das erste verfügbare Bildmaterial direkt aus dem Entwicklerstudio.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2011

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Text | Ralph Wollner

Die wilde Untotenjagd geht jetzt auf dem 3DS weiter!

Capcom gibt die Tage gewaltig Gas und präsentiert mit **Resident Evil: The Mercenaries 3D** und **Resident Evil: Revelations** gleich zwei neue Serienvertreter. Obwohl beide 3DS-Titel von dem gleichen Macher kommen, steht eines jetzt schon mit Sicherheit fest: **The Mercenaries** und **Revelations** könnten unterschiedlicher kaum sein.

Ohne Kompromisse

Im Gegensatz zu **Revelations** gibt es in **The Mercenaries 3D** brachiale Action-Kost à la **Resident Evil 5**. Im 3DS-**Mercenaries** stehen euch folgende bereits bestätigten Charaktere zur Auswahl: Chris Redfield, Hunk und Krauser. Überraschung: Auch Claire Redfield ist diesmal mit von der Partie. Dabei hat jede Spielfigur individuelle Stärken und Schwächen. Anstatt langsam durch dunkle Gänge zu schleichen, stürmt ihr bei grellem Sonnenschein auf Zombiehorden zu und versucht, möglichst viele von ihnen endgültig ins Jenseits zu schicken. In jedem Level habt ihr nur ein begrenztes Zeitkontingent zur Verfügung, um die Moderbacken ausfindig zu machen und sie zu Mus zu verarbeiten. Auf eine Rahmenhandlung haben die Entwickler konsequenterweise verzichtet – der Fokus liegt ganz klar auf schnellen Ballerorgien, die dank der vielen unterschiedlichen Gegnerarten stets abwechslungsreich bleiben sollen. Während der Auseinandersetzungen wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive – mithilfe des Touchpads könnt ihr die Projektile exakt auf die angegammelten Horden feuern und so Munition sparen. Später bekommt ihr immer dickere Wummen, mit denen ihr der stinkenden Brut so richtig Feuer unter den schimmligen Hintern machen könnt.

Gemeinsam stark

Per Wi-Fi lassen sich zwei 3DS-Konsolen zusammenschließen, sodass ihr im Koop-Modus auf die Jagd gehen dürft. Für noch mehr Motivation soll ein Charaktersystem sorgen, mit dem man seiner Spielfigur neue Fähigkeiten spendiert. Besonders gespannt sind wir auf die 3D-Effekte, die dem Actiongewitter noch mehr Intensität verleihen sollen. Ein Erscheinungsdatum ist zwar noch nicht bekannt, aber wir gehen davon aus, dass **Mercenaries** noch in diesem Jahr auf dem Markt kommen wird. ■

Waffenauswahl: Für die Jagd auf die Untoten steht euch ein großes Arsenal an Bleispritzen zur Verfügung.

Frischling: Die aus den früheren Teilen bekannte Claire Redfield feiert endlich ihr **Mercenaries**-Debüt.

MEINUNG
RALPH WOLLNER

„Hirn abgeben und munter draufhalten!“

Ich hoffe schwer, dass **Mercenaries 3D** nicht zum anspruchslosen Geballer mutiert, das nach kurzer Zeit langweilig wird. Sicherlich: Die Entwickler versprechen viele Gegnerarten und jede Menge fette Wummen, doch ob die Zombie-Metzelei auch ohne Rahmenhandlung auf Dauer motiviert, bleibt abzuwarten. Aber ich lasse mich ja gerne überraschen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Ego-Shooter Adieu: Das neue **Residen Evil** spielt wieder in der klassischen Verfolgerperspektive.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus der Datenbank von Capcom. Unseren Informationen nach sind sie nicht nachbearbeitet und sollen die Spielgrafik exakt wiedergeben.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Nicht bekannt

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Text | Ralph Wollner

Zombies im Mini-Format

Die Kritik an **Resident Evil 5** war groß: zu schnell, viel zu viel Action und Zombies, die eher an hyperaktive Wahnsinnige erinnerten als an typische Untote. Vor allem die alten Fans bemängelten, dass ihre Lieblingsserie zum reinen Klamauk verkommen würde. Scheinbar haben die Entwickler von Capcom die vielen Beschwerden ernst genommen – in einem Interview erklärte Capcom-Direktor Koushi Nakanishi, dass es sich bei **Resident Evil: Revelations** für den 3DS wieder um ein lupenreines Survival-Horror-Vergnügen handeln soll. Kehren die Entwickler tatsächlich zu den Wurzeln der wegweisenden Videospiel-Reihe zurück?

Alte Bekannte

Bereits das erste uns vorliegende Videomaterial lässt nostalgische Gefühle aufkommen. Während **Resident Evil 5** im gleißenden Tageslicht in einem mittelgroßen afrikanischen Dorf spielte, verschlägt euch der 3DS-Ableger auf ein unheimliches Schiff, das sich seinen Weg durch die aufgepeitschte See bahnt. Mit an Bord sind die Serienhelden Jill Valentine und Chris Redfield. Doch die beiden sind nicht allein: Der heruntergekommene Kahn wimmelt vor fauligen Untoten, die unser beliebtes Duo nur allzu gerne als Mitternachtssnack genießen würden. Da die tödliche Brut hinter jeder Ecke lauern kann, schleichen die beiden im Schritttempo durch die für Handheld-Verhältnisse unglaublich detaillierte Spielwelt, die durch die vielen 3D-Effekte sehr plastisch wirken soll. Mit der Waffe stets im Anschlag geht es durch leichenübersäte Kombüsen und schummrige Gästekabinen. Dabei geizen die Entwickler sehr mit Lichtquellen – das verpasst **Resident Evil: Revelations** einen klassischen düsteren Anstrich, ganz wie in alten Tagen …

Ein langer Weg

Obwohl **Revelations** erst zu etwa 20 Prozent fertig ist, steigt bei alten Serienfans angesichts der ersten Bilder und Informationen der Blutdruck in ungesunde Höhen. Die Entwickler aus dem Hause Capcom versprechen bislang sehr viel – warten wir es ab, ob sie am Ende auch Wort halten. Daumen drücken! ■

Gruselig: Die Gänge des Schiffs sind düster und verbreiten eine beklemmende Atmosphäre.

Augenschmaus: Jill Valentine scheint über die Jahre nicht gealtert zu sein und macht immer noch eine gute Figur.

MEINUNG
RALPH WOLLNER

„Die Serie kehrt zu ihren Wurzeln zurück!“

Endlich bewegt sich die Serie wieder in die richtige Richtung. Was ich bisher gesehen habe, lässt mir auf jeden Fall regelrecht das Wasser im Munde zusammenlaufen. Irgendwie erinnert mich die Rahmenhandlung ziemlich an den Film **Ghost Ship**, aber das ist ja nichts Schlechtes. Ich freue mich auf etliche Schockeffekte und jede Menge Gänsehautmomente!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist gespannt …

… auf Nintendos 3DS-Event. Am 19. Januar gibt's Neues zum DS-Nachfolger und Tom darf live dabei sein, wenn Nintendo die neuesten Fakten, Launch-Titel und vielleicht noch die eine oder andere Überraschung bekannt gibt.

… ob 2011 ein Wii-Nachfolger angekündigt wird. Mittlerweile wird's nämlich so langsam Zeit für eine neue, innovative Nintendo-Heimkonsole! Aber wahrscheinlich ist doch der Wunsch der Vater des Gedankens …

Christoph Kraus // ließ …

… sich nicht unterkriegen: Auch wenn es keine einfache Aufgabe war, im Wii-Dschungelhüpfer **Donkey Kong Country Returns** alle Puzzleteile und sämtliche K-O-N-G-Buchstaben aufzusammeln, hat er es dennoch geschafft. In dieser N-ZONE lest ihr Christophs Komplettlösung für alle Puzzleteile. Viel Spaß!

… fünfe gerade sein: Über die Feiertage verordnete sich Christoph eine Auszeit von Mario und Co. – dafür geht es jetzt wieder umso intensiver weiter.

Sebastian Stange // will 2011 …

… noch mehr fotografieren. Denn zu Weihnachten lag ein tolles Blitzgerät für seine Spiegelreflexkamera unterm Tannenbaum. Jetzt ist das Equipment komplett. Zeit, ein paar (tausend) Bilder zu machen.

… wieder mehr zocken! Zwischen Weihnachten und Neujahr wurde endlich mal wieder ausführlich im Stange-Haushalt gezockt. Inklusive 10-Stunden-Nonstop-Session. Hach, das kann Spaß machen! Da könnte eine kleine Tradition draus werden.

Maik Koch // malträtiert …

… seine Wii-Fernbedienung. Donkey Kong Country Returns ist unfassbar schwer. Die ganzen weichgespülten Wii-Spiele der letzten Zeit haben Maik nämlich gar nicht gefordert.

… die Fernbedienung des Fernsehers, denn in der Weihnachtszeit kam nur Schrott. Wo waren die uralten DEFA-Märchen? Nur Action-Müll und neu gestaltete Märchen mit schlechten Schauspielern. Narf!

Matthias Schöffel // fragt sich …

… warum kein Hahn danach kräht, dass sich die Einführung des Euro hierzulande 2011 Zehnjähriges feiert. Sonst wird doch auch jeder Scheiß groß gefeiert.

… welche Mangelerscheinungen die ausschließliche Ernährung mit Lebkuchen wohl zur Folge hat. Der Selbstversuch läuft seit Ende Dezember 2010. Bisher rollen sich weder Finger- noch Zehennägel, Zähne wackeln auch nicht. Nüsse, Kerne, Honig, mehr braucht der Organismus nicht. Obst und Gemüse? Wird überbewertet!

David Mola // verzichtete …

… auf freie Tage vor und nach Weihnachten und saß stattdessen fleißig im Verlag, um die vorliegende Ausgabe eures Lieblingsmagazins zu layouten.

… allerdings nicht auf die obligatorischen Leckereien und trägt bestimmt wieder einige Extra-Kilos mit sich herum. Das wiederum passt aber prima zum Vorsatz fürs neue Jahr, der da lautet: mehr Sport treiben! So wie jedes Jahr eigentlich … Tritte in den Allerwertesten nehme ich dankend an!

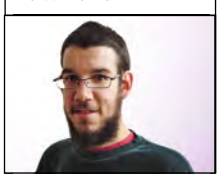
Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

David Martin

… hat die Weihnachtstage überstanden. Jetzt startet er mit einer vollen Energieleiste ins neue Jahr, das mit der Veröffentlichung des Nintendo 3DS im März äußerst spannend für uns Spieler werden dürfte. Besonders freut er sich auf die neu aufgelegten Klassiker wie **Zelda: Ocarina of Time** oder **Kid Icarus**.

Stephan Gerner

… hat ausgewertet: Zum Jahresende hat Stephan die Nintendo-Charts aus seiner wöchentlichen Webradio-Show addiert. Das Ergebnis dieser Auswertung: Seine Hörer stehen auf den Soundtrack aus **Yoshi's Story**, zocken gern **Super Smash Bros. Brawl** und ihr Lieblings-Pokémon heißt Endivie.



Matthias Brückle

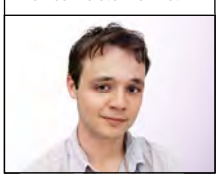
… kickt und ermittelt: Nachdem sich Praktikant Matthias an den Feiertagen den Fuß angebrochen hat, lässt er es lieber etwas langsamer mit der Bewegung angehen und schont seine jungen Knochen. Derzeit spielt er fleißig **Inazuma Eleven** und **Ghost Trick** auf dem DS, die er in dieser Ausgabe auch gleich für euch getestet hat.

Ralph Wollner

… ist im Resi-Fieber. Wenn es um die **Resident Evil**-Serie geht, ist unser langjähriger PC-Kollege Ralph Wollner der Top-Experte. Als Kenner aller Teile berichtet er in dieser Ausgabe der N-ZONE über die beiden für den 3DS angekündigten Titel **Mercenaries** und **Revelations**. Seitdem rotiert die **Resident-Evil-4**-Disc in Ralphs Wii.

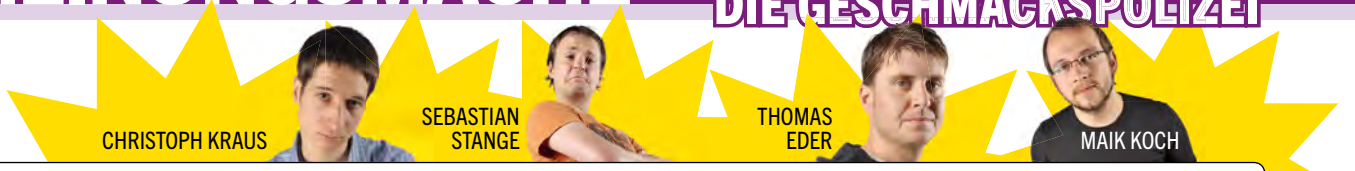
Lukas Schmid

… spielt japanisch! Diesen Monat hatte Lukas das Vergnügen, sich gemeinsam mit Ex-N-ZONE-Praktikantin Anne in die Welt von Capcoms **Okamiden** für den DS reinzuspielen. In der Vorschau auf Seite 26 verraten euch die beiden, warum das hierzulande im März erscheinende Spiel ein kleines Meisterwerk ist.



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI



	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	MARIO SPORTS MIX (Wii)	GHOST TRICK (DS)	INAZUMA ELEVEN (DS)	MARIO SPORTS MIX (Wii)
FLOP-TITEL	RAPUNZEL (DS)	DEIN FRISEURSALON (Wii)	RAPUNZEL (DS)	YOGI BÄR (DS)

MARIO SPORTS MIX (Wii)

∅ WERTUNG: 7,5
Test S. 34

CHRISTOPH KRAUS: Die Mario-Sportspielemischung ist gut, nicht mehr, aber auch nicht weniger. Denn die vier Disziplinen sind sehr simpel geraten und bieten nur wenige spielerische Kniffe. Trotzdem: 8 Punkte! **8**

SEBASTIAN STANGE: So sehr ich Klempner Mario auch mag, hier kann ich lediglich das Prädikat „nett“ zücken. Und „nett“ ist bekanntlich nur ein freundlicher Weg, zu sagen, dass mich das alles leider recht kalt lässt. **6**

THOMAS EDER: Eigentlich ist’s ja ganz nett, mit der Nintendo-Band etwas Sport zu treiben, doch auf Dauer wird’s mir dann alleine doch zu eintönig. Gegen menschliche Mitspieler macht’s dafür so richtig Spaß! **7**

MAIK KOCH: Sportspiele mit Super Mario und Kollegen? Egal ob die alten Tennis, Golf oder Party-Spiele, ich mache mit Mario immer gern sportliche Ausflüge. Und **Mario Sports Mix** sollte jeder Wii-Besitzer spielen. **9**

WINTERSPORTS 2011 (Wii)

∅ WERTUNG: 6,25
Test S. 40

CHRISTOPH KRAUS: Alljährlich bringen die deutschen Entwickler von 49 Games eine Wintersportsammlung heraus, und alljährlich heimst sie respektable Wertungen ein. Das ist auch diesmal wieder so. **7**

SEBASTIAN STANGE: Siehe oben. Aber nun bleiben noch einige Zeilen Platz. Was erzähle ich euch auf denen? Ich wünsche euch ein tolles 2011! Auf dass es darin viele tolle Spiele gibt. Dank 3DS stehen die Chancen gut. **6**

THOMAS EDER: Auch wenn einige schwächere Disziplinen in dieser Sammlung enthalten sind, macht’s gemeinsam mit Kumpels richtig Spaß, Wii-Wintersport zu betreiben. Und auch alleine arbeite ich gern an neuen Rekorden. **7**

MAIK KOCH: Ich mag Wintersport. Meistens schau ich mir Biathlon im TV an. Außerdem daddel ich gern **Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen**. Aber **Wintersports 2011**? Da fehlt doch die Disziplin Biathlon! **5**

MARIO VS. DONKEY KONG (DS)

∅ WERTUNG: 8,0
Test S. 46

CHRISTOPH KRAUS: Beim vierten Ableger einer bewährten Strategiespielserie kann man kaum etwas verkehrt machen. Die neue DS-Episode bietet bewährte Spielelemente und neue (exzellente) Rätsel. **8**

SEBASTIAN STANGE: Ein wirklich runder, gelungener Titel. Das **Lemmings**-Spielprinzip hat nichts von seiner Faszination verloren. Allerdings hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht allzu viel getan. **8**

THOMAS EDER: Ich mag die **Mario vs. Donkey Kong**-Reihe seit jeher und freue mich über den neuesten Ableger. Auch wenn das Gameplay mittlerweile doch schon leicht angestaubt ist, bleibt’s ein tolles Spiel! **8**

MAIK KOCH: Momentan hänge ich zwar noch in den knackigen Levels von **Donkey Kong Country Returns**. Sobald das Spiel aber zu 100 Prozent durchgespielt ist, wage ich mich an **Mario vs. Donkey Kong**. **8**

INAZUMA ELEVEN (DS)

∅ WERTUNG: 7,5
Test S. 48

CHRISTOPH KRAUS: Sorry, Leute, aber über dieses Fußball-Rollenspiel von den Entwicklern von **Professor Layton** möchte ich mir jetzt (noch) kein Urteil erlauben. Ich spiele es, sobald es Ende Januar erschienen ist. **?**

SEBASTIAN STANGE: Mir geht es da wie Thomas. Habe das Teil noch nicht gespielt, aber das Top-Entwicklerstudio sowie der krasse Genremix machen mich extrem neugierig. Wird das mein erster Überraschungs-Hit 2011? **?**

THOMAS EDER: Sehr cool! Ich bin überrascht, wie gut sich **Inazuma Eleven** spielen lässt, obwohl ich anfangs skeptisch war, dass mich ein dermaßen wilder Genremix wirklich auf Dauer fesseln kann. **8**

MAIK KOCH: Bereits **ISS 2000** bot RPG-Elemente in einem Fußballspiel. Ich habe es geliebt! Deshalb werde ich **Inazuma Eleven** ebenfalls ausprobieren. Damals konnte ich mich bis zum Nationalspieler hocharbeiten! **7**

GHOST TRICK (DS)

∅ WERTUNG: 8,25
Test S. 50

CHRISTOPH KRAUS: Capcom scheint derzeit einen Lauf zu haben: Mit **Okamiden** bahnt sich ein erstklassiges DS-Epos an. Und dieses Adventure steht den **Ace Attorney**-Spielen in puncto Story in nichts nach. **8**

SEBASTIAN STANGE: Ich zücke hier gerne eine ganz hohe Nummer, denn **Ghost Trick** nimmt ein extrem angestaubtes Genre und haucht ihm mit cleveren Ideen neues Leben ein. Und der eigenwillige Stil spricht mich ebenfalls sehr an. **9**

THOMAS EDER: Was für ein abgefahrenes Spielerlebnis! Nachdem es anfangs etwas dauert, sich in die Spielmechanik hineinzudenken, entpuppt sich das stylische **Ghost Trick** nach einigen Stunden als ein echter Geheimtipp! **8**

MAIK KOCH: Die **Ace Attorney**-Entwickler bringen ein neues Abenteuer an den Start. Da ich Fan des smarten Anwalts bin, werde ich mir **Ghost Trick** keinesfalls entgehen lassen. Etwas skeptisch bin ich allerdings schon. **8**

KINGDOM HEARTS: RE:CODED (DS)

∅ WERTUNG: 8,0
Test S.52

CHRISTOPH KRAUS: Auch bei diesem Rollenspiel muss ich leider passen. Das letzte RPG, das ich ausführlich gespielt habe, war wohl ein **Paper Mario**-Serienableger. Aber **Kingdom Hearts** macht richtig Appetit! **?**

SEBASTIAN STANGE: Ein grundsolides Rollenspiel-Abenteuer. Aber den Mix aus Disney- und **Final Fantasy**-Universum muss man mögen. Mir sagt das alles nicht so zu. Ich stehe auf originelle, frische Ideen. Mein DS-RPG-Geheimtipp: **Contact**. **7**

THOMAS EDER: Alles wie erwartet: Square Enix lässt sich auch mit dem neuesten Ableger der Reihe nicht lumpen! Als Fan der Reihe bin ich begeistert über den neuesten DS-Ableger und freue mich aufs Debüt auf dem 3DS! **8**

MAIK KOCH: **Kingdom Hearts** gehört wie **Golden Sun DS** oder **Dragon Quest 9** zum Pflichtprogramm für jeden Nintendo DS-Besitzer. Der Charme der **Kingdom Hearts**-Reihe trägt einen großen Teil dazu bei. **9**

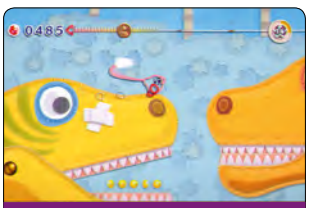
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Mario Sports Mix 28. Januar

Ghost Trick: Phantom-Detektiv 14. Januar

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
Mario Sports Mix	Nintendo	28. Januar I 2011
MiniGolf Resort	S.A.D.	26. Januar I 2011
NBA Jam	Electronic Arts	20. Januar I 2011
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	20. Januar I 2011
FEBRUAR		
de Blob 2	THQ	25. Februar I 2011
Dance Juniors	Ubisoft	03. Februar I 2011
Enclave: Shadows of Twillight	TopWare Entertainment	01. Februar I 2011
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	25. Februar I 2011
Kirby und das magische Garn	Nintendo	25. Februar I 2011
Wii Game Tablet mit uDraw Studio	THQ	28. Februar I 2011
MÄRZ		
Dream Pinball 3D II	TopWare Entertainment	01. März I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	März I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Conduit 2	Sega	2011
Driver San Francisco	Ubisoft	2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011



Kirby und das magische Garn 25. Februar

Kingdom Hearts: Re:coded 14. Januar

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
Billi Banni Kindergarten	dtp Entertainment	28. Januar I 2011
Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Nintendo	14. Januar I 2011
Hidden Mysteries: Vampire Secrets	Astragon	31. Januar I 2011
Inazuma Eleven	Nintendo	28. Januar I 2011
Kingdom Hearts: Re:coded	Square Enix	14. Januar I 2011
Knobel- und Denkspiele	Rondomedia	05. Januar I 2011
Natalie Brooks 2	S.A.D.	26. Januar I 2011
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	20. Januar I 2011
Yogi Bär – Das Videospiel	Namco Bandai	07. Januar I 2011
FEBRUAR		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	04. Februar I 2011
de Blob 2	THQ	Februar I 2011
Tierische VIPs – Wellness für 4 Pfoten	dtp Entertainment	Februar I 2011
MÄRZ		
Bejeweled Twist	Rondomedia	19. Januar I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	März I 2011
Nintendogs + Cats (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Okamiden	Capcom	18. März I 2011
Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia	März I 2011
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Steel Diver (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011
2011		
Animal Crossing (3DS)	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Driver Renegade	Ubisoft	2011
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	Sommer I 2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations (3DS)	Capcom	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Samurai Warriors 3D (3DS)	Tecmo Koei	2011
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
28. Januar	Mario Sports Mix	Nintendo
03. Februar	Dance Juniors	Ubisoft
18. Februar	Family Party: 90 Great Games	D3 Publisher
25. Februar	de Blob 2	THQ
25. Februar	Kirby und das magische Garn	Nintendo
März	uDraw Studio	THQ
März	Doods großes Abenteuer	THQ
Mitte März	TV total Events	F+F Distribution
Mitte März	Mein neues Leben	F+F Distribution

Test S. 36

25.02. DE BLOB 2

HERSTELLER: THQ I GENRE: JUMP & RUN

In seinem zweiten Wii-Jump&Run (das diesmal übrigens auch für PlayStation 3 und Xbox 360 in den Handel kommt) macht der Blob nicht nur die Stadt unsicher, sondern auch den Untergrund: Der sympathische Farbklecks hüpft von Zeit zu Zeit in düstere Gänge, um dort wie in einem klassischen 2D-Hüpfer nach links und rechts zu laufen und allerlei Fallen auszuweichen. Wir sind schon jetzt gespannt, ob die Entwickler von Blue Tongue nicht nur am bewährten Spielkonzept festhalten, sondern auch mit Neuerungen voll ins Schwarze … äh, Bunte treffen!

MÄRZ UDRAW STUDIO

HERSTELLER: THQ I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Im März bringt THQ das uDraw-Zubehör in den Handel. Dabei handelt es sich um ein Mal- und Zeichentablett, das in dafür vorgesehenen Wii-Spielen zum Einsatz kommt. Ausgeliefert wird es mit dem Malprogramm **uDraw Studio**. Dieses lässt euch alle möglichen Arten von Bildern erstellen, dazu stehen euch zahlreiche Werkzeuge zur Verfügung. Der Clou: Die Bilder können anschließend auf eine SD-Karte gespeichert werden. Von dort aus sind sie dann auf den Computer übertragbar, sodass man sie beispielsweise als E-Mail-Anhang oder als Hintergrundfoto (PC, Handy, etc.) nutzen kann. Klingt lustig!

03.02. DANCE JUNIORS

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: MUSIKSPIEL

Dieses Musikspiel richtet sich, im Gegensatz zum erwachseneren **Just Dance**, primär an Kinder. Diese können hier vierzig Choreografien nachtanzen und im Takt der Musik die Wii-Fernbedienung schütteln, unter anderem zu den Liedern „Macarena" und „YMCA". Außerdem integrierte Ubisoft zahlreiche, aus Fernsehsendungen bekannte Musikstücke. **Dance Juniors** verfolgt aber auch einen pädagogischen Aspekt: Eltern können sich auf Knopfdruck die Lieder, die ihr Nachwuchs erlernt und nachgetanzt hat, anzeigen lassen. Auch die Spielzeit ist abrufbar.

18.02. FAMILY PARTY: 90 GREAT GAMES

HERSTELLER: D3 PUBLISHER I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die Entwickler dieser Spielesammlung haben – wie der Titel bereits suggeriert – 90 Disziplinen auf einer Disc vereint. Unter anderem treten die bis zu vier Spieler in den Sportarten Fußball, Snowboarden, Skispringen und Boxen gegeneinander an. Wie die Vorgänger der **Family Party**-Serie richtet sich auch **90 Great Games** explizit an Gelegenheitsspieler sowie Familien. Achtung: Die früheren Ableger der Reihe waren qualitativ eher minderwertig, also unbedingt auf die ersten Tests warten!

25.02. KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

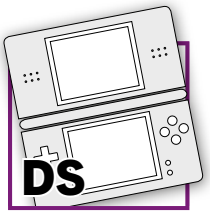
HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: JUMP & RUN

Das Traumland ist in Aufruhr, denn alle Bewohner haben sich urplötzlich in Garn und Faden verwandelt. Das ist aber kein Grund zur Verzweiflung, sondern der Startschuss für das wohl kreativste Wii-Jump&Run des Jahres. Darin verkleidet sich Kirby unter anderem in eine Lokomotive, in eine fliegende Untertasse, in einen Delfin, in einen Bagger und in ein Motorrad – und jede Verkleidung bringt andere spielerische Raffinessen auf den Bildschirm. Einen Haken hat das Spiel aber doch: Es ist viel zu einfach. So kann der Spieler nicht mal ein Leben verlieren!

MÄRZ DOODS GROSSES ABENTEUER

HERSTELLER: THQ I GENRE: JUMP & RUN

Ebenfalls für das uDraw-Zeichentablett kommt **Doods großes Abenteuer** heraus. In diesem etwas anderen Jump & Run erschafft man seine Spielfigur – den sogenannten Dood – nach eigenem Geschmack und lotst sie anschließend durch ein kunterbuntes Abenteuer. Gespielt wird aber nicht herkömmlich mit der Wii-Fernbedienung, sondern indem man Linien und Symbole auf die Zeichenoberfläche kritzelt. Ein mit Sicherheit extrem kreatives Hüpfvergnügen bahnt sich an.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
14. Januar	Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Nintendo
28. Januar	Tierische VIPs: Wellness für 4 Pfoten	dtp
Januar	Hidden Mysteries: Vampire Secrets	Astragon
15. Februar	Alpha and Omega	F+F Distribution
11. Februar	Natalie Brooks: Treasures of the Lost Kingdom	S.A.D.
25. Februar	de Blob 2	THQ
Februar	Billi Banni Kindergarten	dtp
März	Bejeweled Twist	Rondomedia

Test S. 52

11.02. NATALIE BROOKS: TREASURES OF THE LOST KINGDOM

HERSTELLER: S.A.D. I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Kein Monat vergeht, ohne euch ein Wimmelbildspiel für den Nintendo DS vorzustellen. In **Treasures of the Lost Kingdom** ist die junge Nachwuchs-Detektivin Natalie damit beschäftigt, ihren Opa wiederzufinden. Dieser ist nämlich ein äußerst einflussreicher Archäologe und entsprechend hoch ist die Gefahr, dass ihm etwas zugestoßen sein könnte. Man klickt sich also durch alle Bildschirme in der Hoffnung, die versteckten Relikte zu finden. Natalie Brooks muss sich allerdings den Vorwurf gefallen lassen, dass es schon zig ähnliche Genre-Vertreter gibt.

25.02. DE BLOB 2

HERSTELLER: THQ I GENRE: JUMP & RUN

Kurios: **de Blob 2** erscheint zwar für Wii, PlayStation 3 und Xbox 360, nicht aber für den nagelneuen Nintendo 3DS. Dafür schickt THQ eine Version für den herkömmlichen DS ins Rennen. Darin erlebt man, wie man auch den Screenshots entnehmen kann, ein klassisches Jump & Run, das von der Seite gespielt wird. Das Abenteuer wurde übrigens, wie auch die übrigen Fassungen, vom Entwicklerstudio Blue Tongue erdacht. Und die kennen sich bekanntlich damit aus, wie man gute Jump & Runs inszeniert.

FEB. BILLI BANNI KINDERGARTEN

HERSTELLER: DTP I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Schon der Titel lässt erahnen, an welche Altersgruppe sich dieses Geschicklichkeitsspiel richtet. Als Figuren treten darin der Hase Billi Banni und der Löwe Leo auf und vermitteln Vorschulkindern, laut Pressetext, die Grundlagen der Mathematik, der räumlichen Vorstellungskraft und weiterer Fähigkeiten. Wir sind allerdings noch skeptisch, ob das Konzept dieses Spiels in der Praxis so gut aufgeht wie es sich in der Theorie anhört.

28.01. TIERISCHE VIPS: WELLNESS FÜR 4 PFOTEN

HERSTELLER: DTP I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Diese Tiersimulation ist genauso kitschig geraten wie der Titel bereits vermuten lässt. Sieben Hunde- und Katzenrassen sowie vier Nager stehen im Mittelpunkt von **Tierische VIPs: Wellness für 4 Pfoten**. Es gilt, seine Liebsten durch die Anwendung entspannungsfördernder Aroma-Therapien und dergleichen zu umsorgen, wo es nur geht. Schließlich gehören die Vierbeiner allesamt wohlhabenden Schönheiten aus Hollywood und wollen in jeder Hinsicht zufriedengestellt werden.

15.02 ALPHA AND OMEGA

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Zwei äußerst sympathische Wölfe stehen im Mittelpunkt von **Alpha and Omega**. Im Spielverlauf absolviert man unter anderem waghalsige Pistenabfahrten oder klickt im richtigen Takt auf alle Musiknoten. Seien wir ehrlich: Solche Minispielsammlungen gab es schon soooo oft vorher, da brauchen wir nicht noch eine weitere!

28.02. PICTIONARY

HERSTELLER: THQ I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Das kreative Wortspiel aus dem Hause THQ erinnert ein bisschen an die frühere Fernsehsendung **Montagsmaler**. In einem der 15 Spielmodi bekommt man einen bestimmten Begriff vorgegeben – beispielsweise „Gesicht" – und muss diesen anschließend durch Kritzeleien auf den Touchscreen möglichst verständlich nachzeichnen. Die Qualität von **Pictionary** steht und fällt allerdings mit der Unterschiedlichkeit der Modi. Wir müssen uns also überraschen lassen, ob das Endprodukt hält, was das Spielkonzept verspricht.

Wii

Genre: Sport | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Januar 2011

MARIO SPORTS MIX

Text | Christoph Kraus

Vier Sportarten auf einen Streich bietet diese Spielesammlung. Aber sind alle Disziplinen auch gleich spaßig?

FAQs

Welche Sportarten und Varianten erwarten mich?
Mario Sports Mix bietet vier Disziplinen: Hockey, Basketball, Völkerball und Volleyball. Man mag jetzt einwenden, dass dies eine recht geringe Zahl unterschiedlicher Sportarten ist. Um das zu kaschieren, dachten sich die Entwickler von Square Enix einige Spielvarianten aus. So ist zum Beispiel nicht nur klassisches Eishockey anwählbar, sondern auch Feldhockey. Auch die Vielzahl an Arenen – jede davon hat ihre Eigenheiten – sorgt dafür, dass man nicht immer dieselben Turniere absolviert.

Welche Spielfiguren lassen sich freischalten?
Wir machen es kurz: Spielbare Nintendo-Helden sind Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Daisy, Bowser, Bowser Jr., Donkey Kong, Diddy Kong, Wario, Waluigi, Yoshi und Toad. Aus dem Rollenspielkosmos von **Dragon Quest** und **Final Fantasy** treten Kaktor, Ninja, Mogry, der Schleim, die Weißmagierin und der Schwarzmagier auf. Wem diese 18 Figuren nicht genug sind, der kann auch noch seine Miis aus dem gleichnamigen Kanal übernehmen. Jeder Athlet hat zudem andere Spieleigenschaften und Spezialattacken.

Gibt es auch Minispiele und dergleichen?
Ja, neben den herkömmlichen Sportarten haben sich die Entwickler auch noch vier Partyspiele ausgedacht. Diese heißen „Fütterungszeit“, „Retro-Melodien“, „Völker-Brawl“ und „Hitzkopf-Hockey“. Es handelt sich – wie die Namen suggerieren – um lustige Abwandlungen von Basketball, Volleyball, Völkerball und Hockey. Die Partyspiele erinnern stark an die **Mario Party**-Serie und bieten kurzweilige Action für zwischendurch. Allerdings ist ihr spielerischer Anspruch recht gering.

Wie funktioniert die Steuerung? Wie ist sie gelungen?
Man muss den Programmierern von Square Enix zugutehalten, dass sie das Nunchuk nicht zwingend zum Spielen voraussetzen. Man stelle sich bloß einmal vor, dass man für jeden Spieler zwei Controller-Bestandteile hätte besitzen müssen – wer hat schon so viel Wii-Zubehör daheim? Als Kompromiss lässt sich **Mario Sports Mix** nur mit der Fernbedienung zocken. Die Steuerung ist dann zwar etwas unhandlicher, da manche Tasten doppelt belegt sind, aber immerhin braucht man so kein Nunchuk.

Welche Technik wird geboten? Gibt es Online-Modi?
Wie es sich für ein qualitativ hochwertiges Wii-Spiel gehört, wird die Grafik von **Mario Sports Mix** in 480p-Auflösung (unter Verwendung eines Komponentenkabels) und im 16:9-Breitbildformat dargestellt. Zudem sind Mehrspieler-Matches via Wi-Fi Connection möglich: Zwei Spieler können sich an einer Konsole verbünden, um gegen ein weiteres Spielerpaar übers Internet anzutreten. Natürlich darf man auch alleine gegen einen Rivalen antreten. Wir finden: Das ist eine runde Sache!

FELD- UND EISHOCKEY

Viele von euch dürften bereits die sogenannte Eishockey-Traumdisziplin aus **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** kennen. Diese bot actionreiche Puck-Duelle, die man aus der Seitenperspektive bestritt. Das Pikante dabei: Sega stülpte nicht bloß die aus dem Mario- und Sonic-Universum bekannten Figuren über das klassische Hockey-Spielprinzip, sondern sorgte mit allerlei ausgefallenen Ideen für viel Spielspaß. So konnten die Athleten etwa Fragezeichenblöcke sammeln, die sich auf dem Spielfeld befanden. Auch Gumbas trampelten auf der Eisfläche umher, was für gewohnt gute Stimmung Marke **Mario** sorgte.

Action in der Arena

Auch bei **Mario Sports Mix** haben sich die Entwickler bemüht, das Spielprinzip so **Mario**-typisch wie möglich zu gestalten. Das zeigt sich schon alleine am Aussehen der Arenen: In Warios Fabrik, die an die gleichnamige Strecke aus **Mario Kart Wii** erinnert, stoßt ihr beispielsweise auf Förderbänder, auf denen sich Schatzkisten mit obligatorischen Items darin hin und her bewegen. Auch die effektgewaltigen Spezialangriffe kommen beim Hockey klasse zur Geltung. Wer einmal gesehen hat, wie Waluigi wutentbrannt den Puck ins gegnerische Tor pfeffert, möchte dies immer wieder versuchen. Wir begrüßen es, dass durch die vielfältigen Stages so viel Abwechslung auf den Bildschirm kommt. Ihr wollt lieber in klassischen Eishockey-Stadien den Schläger schwingen, statt in düsteren Fabrikhöfen um den Sieg zu kämpfen? Dann könnt ihr dies gerne tun! Die Möglichkeit, Turniere zu bestreiten (siehe unteres Bild), gefällt uns ebenfalls sehr gut. Auch der Kniff zum Antäuschen von Schüssen zeugt von einer durchdachten Entwicklung.

SO GUT SIND FELD- UND EISHOCKEY

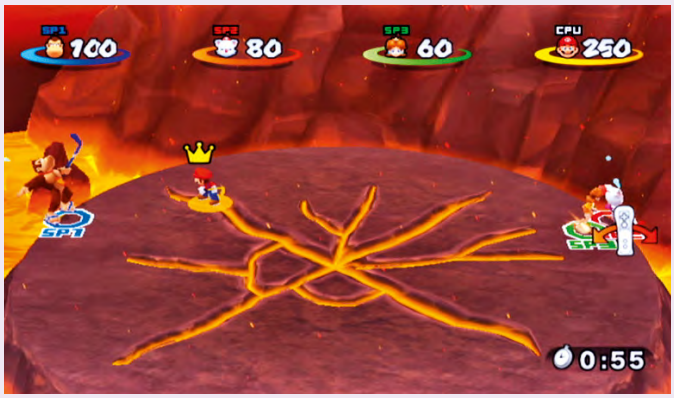
Steuerung	●●●●○
Zugänglichkeit	●●●●○
Spielspaß	●●●●○

Fazit: Feld- und Eishockey sind die unserer Meinung nach eingängigsten Disziplinen von **Mario Sports Mix**. Die Steuerung ist durchdacht, auch wenn man ohne Nunchuk spielt. Die Arenen sind gut gelungen.

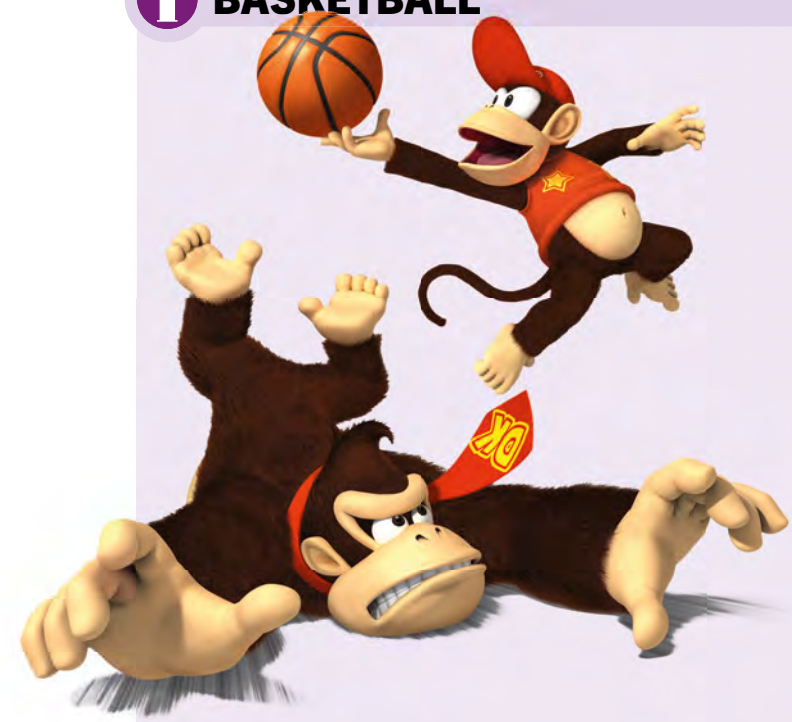
DAS PASSENDE PARTYSPIEL: HITZKOPF-HOCKEY

So muss ein gutes Minispiel aussehen: Beim Hitzkopf-Hockey stehen bis zu vier Spieler auf einer kreisförmigen Fläche und stoßen sich gegenseitig herunter. Gezielte Bodychecks und Hiebe mit dem Schläger sind genauso möglich wie schnelle Ausweichmanöver. Hat euch ein Rivale an den Rand der Plattform gedrängt, hilft nur noch ein Schüttler der Wii-Fernbedienung, um den lästigen Gegenspieler loszuwerden und nicht in die Grube zu fallen. Das Partyspiel ist zwar nicht besonders anspruchsvoll geraten, aber dafür unglaublich spaßig. Wir müssen dennoch gleichzeitig anmerken, dass uns das Spielprinzip in etwas abgewandelter Form auch schon aus der **Mario Party**-Serie bekannt ist.

Party-Spaßfaktor	●●●●○



BASKETBALL



Das Regelwerk von Basketball ist prinzipiell recht einfach: Wenn man nicht gerade in der Profiliga seine Brötchen verdient, sondern lediglich als Hinterhof-Korbwerfer spielt, dürfte sich die Einarbeitungszeit in den Ballsport in Grenzen halten. Bei **Mario Sports Mix** ist dagegen das Gegenteil der Fall: Schon allein die Erklärung der Steuerung umfasst zwei Bildschirme (jeweils für Offensiv- und Defensivsteuerung). Mit A wird gepasst, bei gleichzeitigem Druck der B-Taste führt der jeweilige Athlet (der mit C gewechselt wird) einen Spezial-Angriff aus, ein Rüttler der Wii-Fernbedienung löst erst einen Sprung, dann einen Korbwurf aus. Befindet ihr euch in der Defensive, sind die Tasten anders belegt. Alles klar?

Immer was los

Beim Basketball merkt man **Mario Sports Mix** sehr deutlich an, dass die Entwickler das grundsätzliche Spielprinzip aus einem anderen Titel entnommen haben: **Mario Slam Basketball**. Auch dort waren Fragezeichenblöcke auf den Spielfeldern verteilt, die den Athleten einen mehr oder weniger üppigen Vorteil verschafften – etwa einen Schildkrötenpanzer oder eine Bananenschale, die den gegnerischen Spielern gehörig einheizten. Wir stellen also fest: Die Basketball-Variante aus Marios neuer Wii-Spielesammlung ist definitiv witzig, allerdings nicht auf Anhieb. Wer sich aber die Zeit nimmt, sich einzuspielen, wird mit überaus spaßigen Turnieren belohnt.

SO GUT IST BASKETBALL

Steuerung	●●○○○
Zugänglichkeit	●●○○○
Spielspaß	●●●●○

Fazit: Durch das sportartbedingt kleine Feld vermissten wir lange Spielzüge. Auch die Steuerung ist bisweilen etwas hektisch geraten. Die Arenen sorgen dagegen für spielerische Frische, da jede von ihnen anders konstruiert ist.

DAS PASSENDE PARTYSPIEL: FÜTTERUNGSZEIT

Worin besteht der Unterschied zwischen dem Maul einer Mutant-Tyranha-Pflanze aus dem Pilzkönigreich und einem Basketballkorb? Geht es nach den kreativen Leuten von Square Enix, gibt es keinen Unterschied: Im Partyspiel Fütterungszeit gilt es, den Schlund des verfressenen Gewächses mit Früchten zu stopfen, die Basketbällen frappierend ähneln. Am Ende gewinnt derjenige Spieler, der nach Ablauf der Zeit die höchste Punktsumme erreicht, denn für die verschiedenen farbigen Obststücke gibt es unterschiedlich viele Punkte. Fütterungszeit ist unserer Meinung nach etwas schwächer als Hitzkopf-Hockey, weil schon nach etwa einer Minute Spielzeit der Sieger feststeht und man nicht im direkten Wettstreit zueinander steht.

Party-Spaßfaktor	●●●○○

VÖLKERBALL

Beim Völkerball kann es ganz schön bunt zugehen, wie der links unten abgedruckte Screenshot beweist. Auf dem Bild führt Bowser Jr. gerade einen Spezialangriff aus: Er pinselt – wie in **Super Mario Sunshine** – die Spielfläche voll, damit die übrigen Mitspieler auf der Schlammpampe ausrutschen. Aber es geht nicht immer so sonderbar zu, denn was die Spielregeln betrifft, richtet sich Square Enix mit großer Präzision an die offizielle Völkerball-Spielweise: Wirft man mit dem Ball einen Gegner ab, gibt es Punkte. Wird man selbst zu oft getroffen, muss man das Spielfeld verlassen. Wirft man jedoch aus dem Aus einen gegnerischen Mitspieler ab, so darf man wieder rein.

Völker(ball)-Verständigung

Bei **Mario Sports Mix** gefällt uns bei der Völkerball-Disziplin eine Tatsache, die wir auch schon bei den übrigen Sportarten begrüßten: Die abwechslungsreichen Arenen bringen viel Spaß aufs Spielfeld. Auch die freischaltbaren Figuren und Cups sorgen dafür, dass man motiviert ist, möglichst alles zu erspielen. Allerdings kann es sein, dass ihr euch schon bald langweilt, weil Völkerball – wie auch die meisten der übrigen Sportarten – nicht sonderlich anspruchsvoll ist. Im Solospiel dürfte die Luft ebenfalls bald raus sein. Dann bleibt immerhin noch die Möglichkeit zum Bestreiten von Matches über die Wi-Fi Connection.

SO GUT IST VÖLKERBALL

Steuerung	●●●●○
Zugänglichkeit	●●●○○
Spielspaß	●●●●○

Fazit: Völkerball besticht mit witzigen Spielvarianten, die sich stark vom regulären Regelwerk unterscheiden. Zudem ist die Steuerung gut gelungen, sodass sich witzige Duelle für bis zu vier Spieler ergeben.

DAS PASSENDE PARTYSPIEL: VÖLKER-BRAWL

Achtung, Bombenhagel! In diesem Minispiel prasseln explosive Geschosse vom Himmel aufs Spielfeld herab und ihr müsst ihnen entkommen – einerseits, indem ihr ihnen einfach mit dem Analogstick des Nunchuks oder dem Steuerkreuz der Wii-Fernbedienung davonlauft, und andererseits, indem ihr durch Drücken der Tasten A oder 1 schnelle Drehmanöver hinlegt. Der spielerische Anspruch von Völker-Brawl ist in etwa vergleichbar mit dem Partyspiel Fütterungszeit: Es hätte auch gut in eine neue **Mario Party**-Episode gepasst. Dennoch: Die Disziplin macht definitiv Spaß – so soll es sein!

Party-Spaßfaktor	●●●●○

HALLEN-/BEACH-VOLLEYBALL

Diese Disziplin ist wie geschaffen für deftige Ballwechsel, wie es sie nur in der **Mario**-Welt gibt: Das Volleyball-Erlebnis von **Mario Sports Mix** verbindet den Nervenkitzel der allseits bekannten Sportart mit witzigen Eigenheiten, die zu einem Spiel mit dem Power-Klempner passen wie die Faust aufs Auge. Bevor wir uns in das erste Match wagten, hatten wir allerdings erst einmal starke Zweifel, wie die Steuerung funktioniert, wenn man lediglich eine Wii-Fernbedienung, nicht aber ein Nunchuk angeschlossen hat. Verblüffend stellten wir fest, dass Volleyball in allen beiden Kontrollvarianten fast ausschließlich durch Schüttelmanöver gesteuert wird.

Spielt sich's wie am Schnürchen?

Beim Volleyball werden die Unterschiede zwischen der Steuerung mit und ohne Nunchuk besonders deutlich: Unter Verwendung des Zweitcontrollers lupft ihr die Wii-FB jeweils sanft nach oben, um den Ball hochzuwerfen und ihn anschließend übers Netz zu pfeffern. Spielt ihr hingegen nur mit der Fernbedienung, müsst ihr zum Hochwerfen des runden Leders gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten und die Taste 2 drücken. Das funktioniert in der Praxis zwar recht gut, dennoch hätten wir uns eine etwas eingängigere Steuerung gewünscht. Trotz der leichten Schwächen in der Zugänglichkeit gefällt uns Volleyball gut. Es könnte aber sein, dass ihr nicht allzu lange Freude am Spiel habt, da es doch recht wenige Kniffe zum Perfektionieren gibt.

SO GUT IST VOLLEYBALL

Steuerung	●●●●○
Zugänglichkeit	●●●○○
Spielspaß	●●●●○

Fazit: Man muss ein paar Spielrunden absolvieren, ehe einem die Steuerung der Sportart Volleyball in Fleisch und Blut übergeht. Doch dann machen die Turniere viel Spaß. Langfristig dürfte der Disziplin aber die Luft ausgehen.

DAS PASSENDE PARTYSPIEL: RETRO-MELODIEN

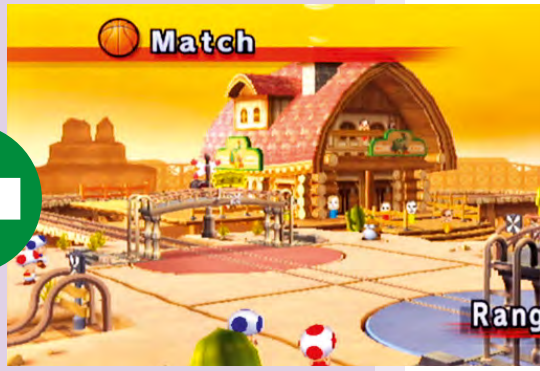
Musik ab! Im Hintergrund dieser Arena befindet sich eine Drehorgel, die Farbkugeln nach vorne (wo die Spieler herumlaufen) schleudert. Eure Aufgabe ist es nun, im Takt der Musik die richtigen Farbkugeln anzunehmen, damit die Melodie korrekt wiedergegeben wird. Aber Achtung: Manchmal fliegen auch Eisenkugeln und Bananenschalen durch die Luft – dann müsst ihr Reißaus nehmen. Zudem sammelt ihr Extrapunkte, wenn mehrere Spieler hintereinander den Ball fehlerfrei annehmen. Damit sich die Musik nicht allzu oft wiederholt, stehen verschiedene Lieder aus früheren **Mario**-Spielen zur Auswahl, etwa die Blooper-Fanfare aus **Super Mario Bros.** von 1985. Sonderlich lange hat uns dieses Spiel nicht an die Mattscheibe gefesselt.

Party-Spaßfaktor	●●●○○

ALLES SCHON BEKANNT?

Setzten die Entwickler von Mario Sports Mix wirklich auf neue, unverbrauchte Ideen oder griffen sie ausschließlich auf traditionelle Spielelemente zurück? N-ZONE veranschaulicht in der folgenden Aufzählung die wichtigsten Zutaten der Wii-Sportmischung:

Bekannte und bewährte Sportarten	Beliebte Spielfiguren	Witzige und ausgefallene Arenen



N-ZONE meint:
Es wäre ungerecht, würden wir den Entwicklern von **Mario Sports Mix** unterstellen, ihre Sportspielsammlung wäre nichts weiter als eine neue Verpackung von altbekannten Inhalten. Obwohl es bereits in **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** eine Disziplin namens Traum-Eishockey gab, die der Variante aus **Mario Sports Mix** frappierend ähnelt, spielen sich beide völlig unterschiedlich. Auch die Tatsache, dass es bereits in der **Mario Party**-Serie eine Abwandlung von Volleyball gab, stört uns in keiner Weise. Schließlich bietet keine andere Software eine so umfangreiche Vielfalt unterschiedlicher Spielfiguren. Oder habt ihr schon einmal ein Match bestritten, an dem Bowser, der Schwarzmagier, ein Mogry und ein Mii teilnehmen? Seht ihr – wir auch nicht!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Online-Spiele

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Actionreich, einsteigerfreundlich und spaßig, aber …“

Mein Vorurteil › Ich bin skeptisch, ob vier Sportarten ausreichen, um **Mario**-Spieler auf lange Sicht zu begeistern.

Lasst mich die guten Aspekte von **Mario Sports Mix** zuerst zusammenfassen: Die vier Disziplinen aus Nintendos Spielesammlung sind actionreich inszeniert, einsteigerfreundlich und machen auf Anhieb Spaß. Dazu gibt es vier witzige Partyspiele, die für eine große Portion Abwechslung sorgen. Allerdings ist der spielerische Anspruch von Volleyball, Völkerball, Basketball und Eishockey nicht allzu hoch: Klassiker à la **Mario Kart** bieten deutlich mehr spielerische Feinheiten.

WERTUNGEN

PRO

- Viele Figuren zum Freispielen
- Abwechslungsreiche Arenen
- Gelungener Turniermodus
- Nunchuk ist optional
- Zu viert sehr spaßig

CONTRA

- Nur vier Sportarten …
- … und nur vier Partyspiele
- Wenig Anspruch

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	81

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** 49 Games | **Hersteller:** dtp Entertainment | **Termin:** 10. Dezember 2010

WINTERSPORTS 2011 GO FOR GOLD

Text | Matthias Brückle

Reicht's bei dieser Sportspielsammlung für das Siegertreppchen?

Die neueste Auflage der Spielesammlung hat eine Menge zu bieten: neun beliebte und abwechslungsreiche Wintersportarten, verschiedene Spielmodi und eine schicke Optik. Wer auf Arcade-Spaß steht, dem legen wir das Snowboard, das Schneemobil und das freie Skifahren ans Herz. In diesen Disziplinen erlebt ihr halsbrecherische Rennen, die noch von coolen Stunts und Tricks übertroffen werden. Durch gelungene Tricks ladet ihr eure Adrenalin-Leiste auf, mit der ihr in Rennen einen Geschwindigkeits-Boost erhaltet. Ob ihr nun in der Luft einen auf „Lazy Boy" macht oder mit dem Brett eine ellenlange Eisenstange entlangrauscht – hier kommt ihr auf eure Kosten. Eher ruhig, dafür aber realistischer geht es beim Biathlon oder dem Shorttrack-Eisschnelllauf zu. Letzterer gehört zu den ermüdenden Abschnitten des Spiels. Das liegt jedoch nicht an der schlechten Umsetzung seitens der Entwickler, sondern an der realen Vorlage, die nicht so viel hergibt. Wer ein Fan von vier Sportlern ist, die auf einer gerade einmal 100 Meter langen Strecke mit Schlittschuhen entlangrennen, wird hieran sicher seinen Spaß haben. Wer sich eher von dieser Disziplin distanziert, bekommt sie hier auch nicht schmackhaft gemacht. Dann brettert ihr eben in der neuen Disziplin „Schneemobil Cross" auf Kufen und Ketten über die Piste – für jeden Geschmack ist etwas dabei!

Gut umgesetzt: Für Wii-Verhältnisse sieht die Grafik richtig schick aus. Besonders die malerischen Umgebungen lassen Wintersport-Feeling aufkommen.

Super Karriere-Modus

Wenn ihr die unterschiedlichen Sportarten alle einmal ausprobiert habt, könnt ihr mit dem Karriere-Modus beginnen. Hier besitzt ihr ein Team mit Sportlern für jede Disziplin, was durch eine versammelte Mannschaft optisch schön dargestellt ist: jeder Sportler mit seinem Equipment und bereit zum nächsten Rennen oder zur kommenden Vorstellung. Um im Level aufzusteigen, müsst ihr Cups oder Herausforderungen abschließen, die euch Erfahrung und wertvolle Punkte einbringen. Euer Schneemobil soll Steigungen schneller erklimmen? Holt euch für Punkte die besseren Kufen! Auf diese Weise entsteht jede Menge Langzeitmotivation. Unsere Brust schwillt immer vor Stolz an, wenn wir nach Stunden auf kalten Pisten und eisigen Strecken ein besseres Outfit für unsere Eiskunstläuferin, ein neues Gewehr für unsere Biathletin und ein cooles Bodykit für unseren Vierer-Bob haben!

Gemeinsam auf die Piste!

Wenn ihr euch in den Mehrspieler-Modus wagt, winken neben klassischen Wettrennen auch spezielle Modi wie Capture the Flag, Münzjagd oder Herrschaft. So sammelt ihr in einem Rennen die meisten Münzen auf oder fahrt als schnellster Teilnehmer durch Checkpoints. Gegeneinander mit Snowboard, Ski oder Schneemobil einen verschneiten Hang herunterzubrettern unterhält definitiv und auch für längere Zeit. Jedoch hätte es für den Splitscreen-Modus im Offline-Spiel eine bessere

Gefühlssache: Beim Eiskunstlauf kommt es auf Präzision und Timing an. Nur so erreicht ihr in dieser spaßigen Disziplin hohe Traumwertungen.

Ski-Adler: Das Skispringen ist sehr gut gelungen und es macht auch auf Dauer Spaß, an seinen Weiten zu arbeiten. Auch grafisch gefällt diese Sportart.

Lösung geben können: Beide Bilder sind nicht klar durch eine Linie getrennt, was uns während der Rennen irritiert hat.

⊕ Gelungene Steuerung

Bei einem Sportspiel hat die Handhabung eine sehr hohe Gewichtung, doch wir sind bis auf einen Punkt zufrieden: Mit Nunchuk und Wii-FB ist die Steuerung gut. Um beim Biathlon einen Hang hinaufzufahren, schüttelt ihr die beiden Controller umher, beim Snowboarden lehnt ihr euch durch Schräghaltung der Controller in die Kurven. Die alternative Steuerung mit dem Balance-Board enttäuscht jedoch. Das Board reagiert zu umständlich und auch viel zu sensibel. Wir hatten uns mehr von dieser Alternative erhofft.

⊕ Solide Technik

Wintersports 2011: Go For Gold muss sich in Sachen Grafik nicht verstecken. Verschneite Pisten, grazile Eiskunstläufe und coole Stunts mit dem Board werden in knackigen, aber nicht zu grellen Farben präsentiert. In Bezug auf die Details kitzelt der Entwickler hier eine respektable Leistung aus der Wii. Das scheint auf Kosten der Performance zu gehen. Denn vor allem in großen Luftaufnahmen sahen wir hässliche Pop-up-Effekte und in schnellen Rennen haben wir einige Male erlebt, dass wir aufgrund von Clipping-Fehlern gefahrlos durch Bäume rasen konnten.
Klanglich weiß der Titel meistens zu überzeugen. Das Spiel ist bis auf kleine Einwürfe während der Rennen, etwa „Checkpoint! You're first!“, deutsch vertont. Auch die Fakten, die vor den Cups gezeigt werden, sind authentisch vertont. Ein Beispiel: Wusstet ihr, dass Deutschland mit 40 Medaillen die besten Vierer-Bob-Fahrer hat? Wenn ihr schließlich einen Cup abgeschlossen habt und dann auch auf dem Siegerpodest steht, wird für euch die entsprechende Nationalhymne eingespielt. Das sorgt für eine super Sport-Atmosphäre! Einzig die sich wiederholende und eintönige Musik in manchen Rennen ging uns auf die Nerven. So schafft es **Wintersports 2011: Go For Gold** zwar nicht auf den ersten Platz, aber es ist auf jeden Fall auf dem Siegertreppchen vertreten! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii FB, Nunchuk, Balance Board
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Inhalte

Und Action: Weniger realistisch, dafür aber umso kurzweiliger geht's bei den Fun-Sportarten wie Snowboarden oder Trickski zur Sache.

MEINUNG • MATTHIAS BRÜCKLE

„Die Technik hat mir weitgehend gefallen.“

Mein Vorurteil › Mit **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** bin ich bestens bedient. Ob realistischer Wintersport dagegen ankommen kann?

Wintersports Go For Gold 2011 bietet dem Spieler genau das, was er erwartet. Neben spaßigen und arcademäßigen Rennen gibt es eher realistische Disziplinen, die besonders für Fans dieser Sportarten sehr zu empfehlen sind. Die Technik hat mir weitgehend gut gefallen, die Steuerung gibt kaum Anlass zu Kritik; einzig mit der Balance-Board-Steuerung hatte ich meine Probleme. Wer nicht gerne in die Kälte hinausgeht, aber trotzdem Winterspaß erleben will, kann sich mit diesem Titel super vor der heimischen Glotze austoben.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Hohe Langzeitmotivation
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Schöne Grafik

CONTRA

- ⊖ Nervige Musik in den Rennen
- ⊖ Hässliche Pop-up-Effekte
- ⊖ Misslungene Balance-Board-Steuerung
- ⊖ Schlechte Bildtrennung im Koop-Modus

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	77

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Mikrofon
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
TONI OPL

„Spaßiges Karaoke-Game für Rapper und Hip-Hopper."

Mein Vorurteil ▸ SingStar scheue ich auf Feten ja grundsätzlich.

Im Kern ist **Def Jam Rapstar** ein sehr gut funktionierendes und spaßiges Karaoke-Game, das auf Partys punkten dürfte. Ärgerlich sind die teils starke Zensur in den Songs (Radio-Versionen) und das magere Drumherum, allem voran der auf das Nötigste reduzierte Karriere-Modus und das Fehlen jeglicher Online-Features.

WERTUNGEN

PRO

- Facettenreiche Songliste
- Gute Spracherkennung

CONTRA

- Banaler Karriere-Modus
- Störende Zensur der Texte
- Grafik ist allenfalls zweckmäßig
- Community-Funktionen fehlen

GRAFIK 5

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	70

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** 4mm Games | **Hersteller:** 4mm Games | **Termin:** 2. Dezember 2010

DEF JAM RAPSTAR

Text | Toni Opl/Viktor Eippert

Ihr tragt die Hose tief, das Shirt in 2XL und die Base-Cap schräg? Dann kommt hier genau euer Spiel!

Rocker, Schwermetaller und Pop-Lover erhalten seit Jahren einen konstanten Nachschub an Musikspielen. Hip-Hopper dagegen müssen entsprechende Titel mit der Lupe suchen. Doch Konami und 4mm Games schaffen endlich Abhilfe und liefern mit **Def Jam Rapstar** ein Karaoke-Rap-Game, das nicht nur jede Menge Taktgefühl, sondern auch Textsicherheit erfordert. Denn die Software erkennt Sprache und bewertet auch, wie gut ihr die Lyrics eines Songs draufhabt.

Keine Atempause

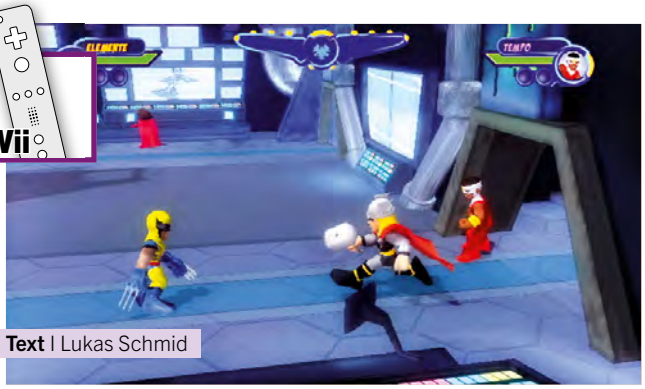
„Schwarz zu Blau" von Peter Fox ist beispielsweise einer der leichteren Songs, bei dem euch die Punkte nur so zufliegen. Eine hohe Punktzahl im turboschnellen „Slam" von Onyx hingegen erfordert viel Übung. Fragwürdig sind teilweise die Vorgaben, welche Teile eines Songs ihr selbst performen sollt und welche nicht. So habt ihr im Solo-Modus mitunter kaum Zeit zum Luftholen, weil ihr direkt im Anschluss an die Strophe den Refrain singen müsst.

Stark abgespeckt

Der Karriere-Modus von **Def Jam Rapstar** zeigt sich etwas altbacken und uninspiriert. Hier rappt ihr die in Phasen eingeteilten Songs einfach der Reihe nach runter. Eine Schwierigkeitsanzeige des gewählten Songs gibt es ebenso wenig wie irgendein erkennbares Schema bei der Verteilung der Songs auf die einzelnen Phasen. Doch das schlimmste Versäumnis ist das Weglassen der coolen Community-Features, die die Versionen von **Def Jam Rapstar** auf den HD-Konsolen so auszeichnen. Somit könnt ihr weder eure Darbietungen aufzeichnen noch im Internet hochladen und von anderen Spielern bewerten lassen! Immerhin ist das Gerappe im Zweispieler-Modus eine ganze Ecke spaßiger. Zur Auswahl stehen hier „Duett" und „Battle". Beim Duett „teilen" sich beide Spieler Auftritt und Punktekonto und übernehmen abwechselnd bestimmte Song-Parts. Beim Battle wird stattdessen von beiden Spielern der komplette Song um die Wette gerappt. ■

Deutsche Szene: Die 40 Lieder große Songliste umfasst auch zehn deutsche Titel, zu denen ihr abrappen könnt.

Bieder: Der Hintergrund ist nicht nur öde, er nimmt den wesentlich wichtigeren Musikvideos auch viel zu viel Platz weg.



Text | Lukas Schmid

MARVEL SUPERHERO SQUAD THE INFINITY GAUNTLET

So süß habt ihr die Marvel-Helden noch nie erlebt.

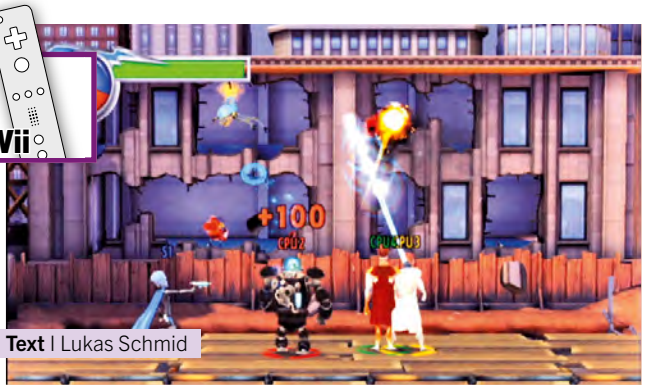
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Griptonite Games | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 19. November 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Man mag den Helden des Marvel-Universums einiges nachsagen, aber dass sie süß sind, würde einem wahrscheinlich nicht in den Sinn kommen. Wie schon im Vorgänger **Marvel Superhero Squad** verpasst **The Infinity Gauntlet** den bekannten Figuren wie Wolverine, Spider-Man, Iron Man oder Hulk aber einen Cartoon-Anstrich und macht sie somit kinderzimmertauglich. Mit kulleräugigen Protagonisten zieht ihr in den Kampf und freut euch über das anspruchslose, aber unterhaltsame Gameplay, dessen größte Inspirationsquelle eindeutig die Lego-Games sind. Ihr zieht also durch lineare Levels, verprügelt Feinde und sammelt eine Vielzahl an Gegenständen, wahlweise alleine oder mit einem Freund an eurer Seite. Ab und an eingestreute Spezial-Levels, etwa ein Flug-Abschnitt mit Iron Man, sorgen dafür, dass keine Langweile aufkommt. ■

PRO
- Lustige Story
- Passende Grafik

CONTRA
- Spielerisch anspruchslos
- Sehr leicht

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	77



Text | Lukas Schmid

MEGAMIND: DAS BÜNDNIS VON TEAM MEGA

Nicht einmal Team Mega kann dieses Spiel noch retten.

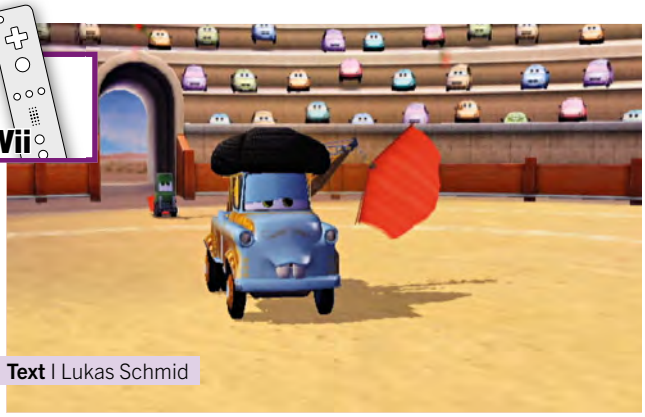
Genre: Action | **Entwickler:** THQ | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 30. November 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Passend zum Dreamworks-Streifen **Megamind** gibt es das dazugehörige Videospiel – und passend zum Vorurteil, dass Lizenzspiele fast immer schlecht sind, fällt die Umsetzung bescheiden aus. Ihr steuert einen von neun verschiedenen Superhelden, der stets zusammen mit drei weiteren Kollegen in die Schlacht gegen das Böse zieht. Deren Kontrolle übernehmen wahlweise die CPU oder menschliche Mitspieler. Jedoch erwartet euch kein Jump & Shoot, wie man es bei Spielen dieser Art gewohnt ist, stattdessen fühlt sich das Ganze viel mehr wie eine Aneinanderreihung von immergleichen Minigames an: Ihr schießt per Pointer Bösewichte ab, verprügelt eine Meute von Feinden und sammelt eine gewisse Anzahl an Gegenständen. Die jeweils neun Abschnitte pro Level funktionieren stets auf dieselbe Weise, lediglich die Texturen eurer Gegner sowie die Hintergründe ändern sich. Da stört es fast gar nicht, dass die Spielzeit des Abenteuers mit etwa vier bis sechs Stunden sehr knapp bemessen ist. Und auch grafisch wird euch bei **Megamind** nur Durchschnitt geboten. ■

PRO
- Viele verschiedene Figuren

CONTRA
- Uninspiriertes Gameplay
- Übersichtsprobleme
- Geringer Umfang

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	56



Text | Lukas Schmid

CARS TOON HOOKS UNGLAUBLICHE GESCHICHTEN

Das neue Spiel mit den Blech-Helden

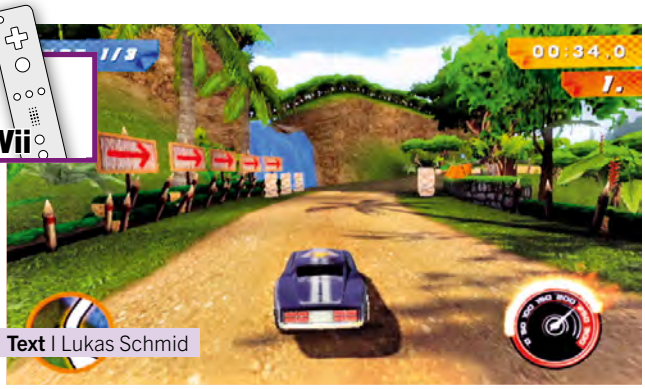
Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Disney Interactive Studios | **Hersteller:** Disney Int. | **Termin:** 11. Nov. 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Spiele mit Filmlizenz können nur in den allerwenigsten Fällen überzeugen. **Cars Toon: Hooks unglaubliche Geschichten** macht hierbei leider keine Ausnahme. Eingebettet in eine äußerst dünne Rahmenhandlung, lässt euch der Titel Hand an insgesamt 30 verschiedene Minigames legen. Die Qualität besagter Spiele ist jedoch durchgehend unterdurchschnittlich: Mal sind sie so simpel, dass ein trainierter Affe sie problemlos meistern könnte, mal ist die Steuerung derart in den Sand gesetzt, dass ihr den Controller frustriert in die nächste Ecke pfeffern wollt. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, ähneln die Minispiele einander sehr stark und beschränken sich in den meisten Fällen auf öde Fahrmissionen mit aufgesetzter Bewegungssteuerung. Wenigstens gefallen die recht hübsch gerenderten Zwischensequenzen sowie die sympathischen Figuren, die den Charme des Pixar-Streifens ganz gut rüberbringen. Mit dem durchwachsenen Gameplay dürften aber sogar Kinder und unerfahrene Spieler kurzzeitig Spaß haben. ■

PRO
- ⊕ Knuffige Figuren

CONTRA
- ⊖ Miese Grafik
- ⊖ Dümmliche Minispiele
- ⊖ Steuerungsprobleme

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
43	45



Text | Lukas Schmid

HOT WHEELS TRACK ATTACK

Ab auf die Piste: Die Hot Wheels sind am Start!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Fire Glow Games | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 19. Nov. 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Die kleinen Modellautos des Spielzeugherstellers Mattel begleiteten die meisten von uns durch ihre Kindheit und haben in diversen Variationen auch schon zahlreiche Heimkonsolen und Handhelds erobert. Der neueste Ableger trägt den Titel **Hot Wheels Track Attack** und erscheint exklusiv für Wii und DS. Grund zur Freude ist das aber keiner, denn die Qualität des Titels lässt zu wünschen übrig. Aus einer knapp bemessenen Anzahl von bewusst unrealistisch gestalteten Rennboliden wählt ihr einen aus und begebt euch auf Pisten, die allesamt auf dem Design der „echten" Hot-Wheels-Plastik-Strecken basieren. Die Grafik ist dementsprechend simpel und auch die Hintergründe beschränken sich auf unschöne Texturen. Leider funktioniert die Steuerung nicht immer einwandfrei und auch das geringe Geschwindigkeitsgefühl mindert den Spielspaß deutlich. Wenigstens ist der Streckeneditor recht unterhaltsam – auch wenn der Umfang an Gestaltungsmöglichkeiten hier ziemlich mager ausfällt. Für ein paar heiße Multiplayer-Runden macht das Spiel aber dennoch Spaß. ■

PRO
- ⊕ Streckeneditor...

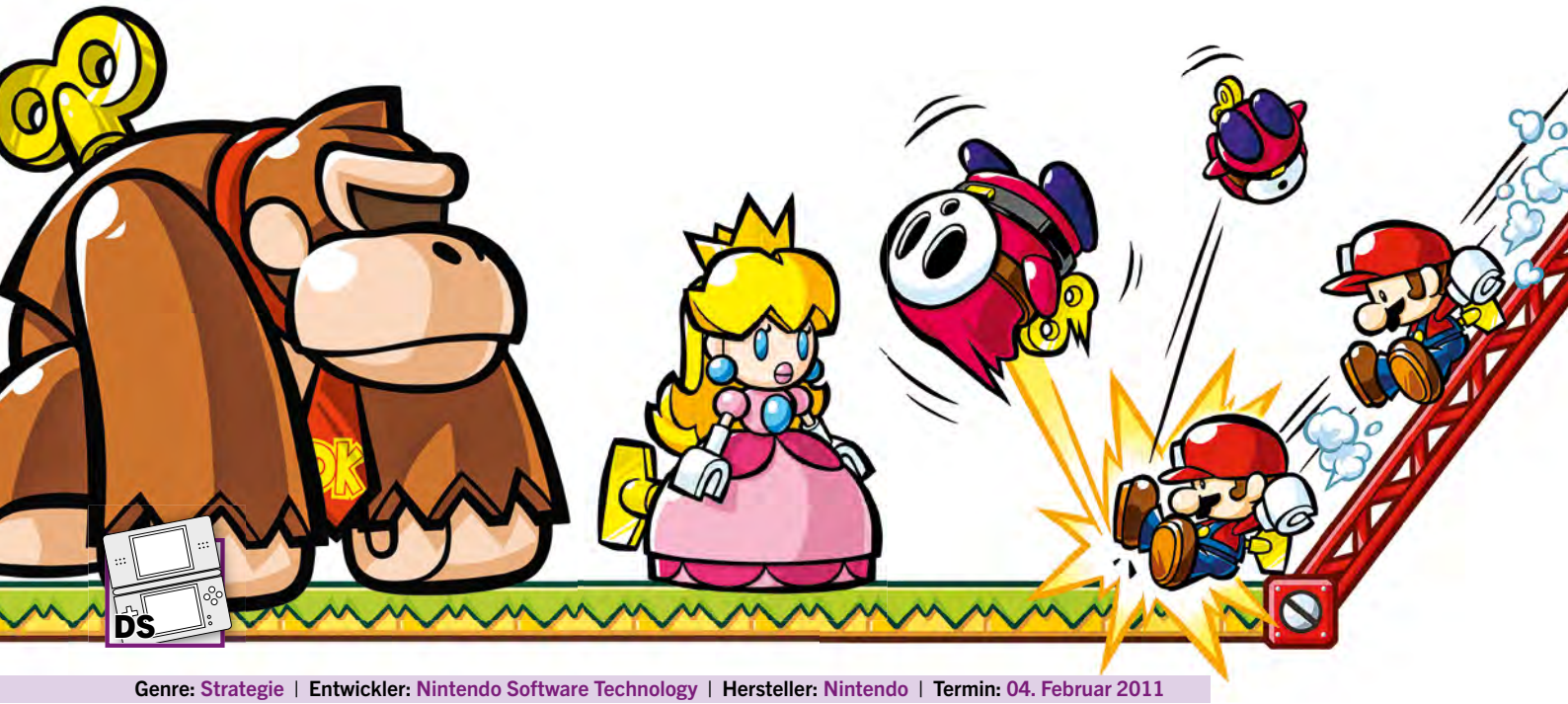
CONTRA
- ⊖ Zu geringer Umfang
- ⊖ Schlichte Grafik
- ⊖ Geringes Geschwindigkeitsgefühl

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	68

Für nur 1,50 EURO jetzt im Handel

NEU: Jetzt bequem online bestellen unter

shop.gamesaktuell.de



Genre: Strategie | Entwickler: Nintendo Software Technology | Hersteller: Nintendo | Termin: 04. Februar 2011

MARIO VS. DONKEY KONG
AUFRUHR IM MINILAND!

Text | Christoph Kraus

Mensch, Pauline, wie oft willst du dich noch entführen lassen?

FAQs

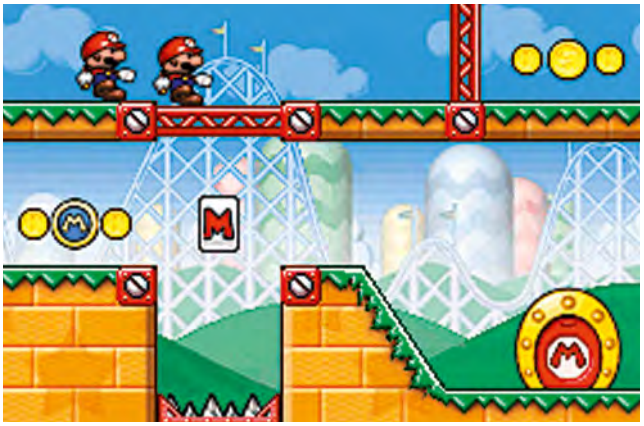
Wie lange gibt es die Serie schon?
Ihren Einstand hatte die **Mario vs. Donkey Kong**-Reihe im November 2004 auf dem Game Boy Advance. Damals steuerte man das Spiel noch per Digikreuz und Tasten, nicht über den Touchpen wie beim neuen Nintendo-DS-Teil. Das Spielgeschehen erstreckte sich damals zudem noch über einen einzigen Bildschirm.

Was ist das Spielprinzip?
Aufruhr im Miniland! erinnert – genauso wie die Vorgänger – an den Spieleklassiker **Lemmings**. Aufziehbare Mario-Figuren schreiten unaufhaltsam durch die Levels und drehen sich erst dann um, wenn sie ein Hindernis erreichen. Ihr müsst sie ins Ziel führen, indem ihr Treppen baut und Aufzüge aktiviert. Kein leichtes Unterfangen!

Wie ist die Technik gelungen?
Vergleicht man das ursprüngliche **Mario vs. Donkey Kong** vom Game Boy Advance mit dem neuen Nintendo-DS-Teil, fällt einem unweigerlich auf, dass sich optisch und akustisch wenig getan hat. Das ist schade, denn nach sechs Jahren wirkt die Technik ein bisschen altbacken. Das kann man vom guten Gameplay aber nicht behaupten.

Wie groß ist der Umfang?
Um Pauline aus den Klauen des Affen zu befreien, vergeht einige Zeit. Es ist zwar mühelos möglich, die ersten zwei Welten innerhalb von anderthalb Stunden zu absolvieren, aber was euch danach erwartet, bringt euch ganz schön ins Grübeln. Die Entwickler dachten sich sogar Experten-Levels aus. Diese richten sich an Profis.

Funktioniert die Steuerung?
Das gesamte Spiel wird lediglich mit dem Touchpen bedient. Um beispielsweise die Mini-Marios in Bewegung zu bringen, müsst ihr sie kurz berühren. Auch Treppen und Brücken werden aktiviert, indem ihr sie anklickt und mit dem Stift über den Bildschirm streift. Das klappt recht gut und gibt keinen Anlass für Kritik.



Zum Warmwerden: Setzt die Treppe tiefer, um die Mini-Marios zum Ziel zu lotsen.

Hat euch schon einmal ein gieriger Kunde ein begehrtes Sonderangebot im Elektro-Discounter vor der Nase weggeschnappt? Wenn ihr diese Frage mit Ja beantwortet, dann könnt ihr euch bestimmt gut mit Donkey Kong identifizieren. In seinem neuen Strategiespiel für den Nintendo DS hat er sich in der Warteschlange von Marios neuestem Freizeitpark eingereiht. Denn die ersten hundert Besucher erwartet jeweils eine Pauline-Aufziehfigur – die will sich der Kult-Affe natürlich nicht entgehen lassen. Doch wie das Leben manchmal so spielt, hat Donkey das Glück diesmal nicht auf seiner Seite. Als 101. Kunde geht er leer aus. Da kommt es ihm gelegen, dass die echte Pauline zur Stelle ist. Die packt er kurzerhand an ihren schlanken Ärmchen und eilt anschließend davon. Grrr! Kann das Mädel nicht wenigstens einmal auf sich selbst aufpassen? Na gut, dann rettet sie Mario eben zum 192. Mal!

✪ Sehr gute Rätsel

Wenn wir ehrlich sind, dann müssen wir zugeben: Das Spiel-

Baukasten: In der sogenannten Levelbaustelle dürft ihr eure eigenen Rätsel erschaffen. Die Handhabung dieses Editors ist insgesamt recht gut gelungen.

konzept von **Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!** ist nach drei bereits erschienenen Teilen weder sonderlich frisch noch originell – aber das spielt überhaupt keine Rolle, denn das Spiel macht seine Sache klasse. Wie in den Vorgängern für Game Boy Advance, Nintendo DS und als DSiWare-Titel müsst ihr in allen Welten – sie repräsentieren diesmal die Attraktionen eines Freizeitparks – alle Mini-Marios zum Ziel führen und verhindern, dass sie vorzeitig in eine Grube fallen oder von Gegnern erfasst werden. Was in den ersten Levels noch mühelos gelingt, entpuppt sich spätestens ab dem dritten Abschnitt als wahre Geduldsprobe. Und: Hat man alle acht Abschnitte, die jede Welt bietet, gemeistert, steht noch Marios Kampf gegen den Riesenaffen auf der Agenda. Außerdem winkt ein Minispiel. Dass nach der achten Welt noch nicht Schluss ist, sondern die Spezial- und Experten-Levels zum Vorschein kommen, motiviert ganz besonders zum Weiterspielen.

⛔ Spielerisch nichts Neues

Den Entwicklern von Nintendo Software Technology (unter anderem bekannt durch **Metroid Prime Hunters** oder **Wave Race: Blue Storm**) ist es also gelungen, die **Mario vs. Donkey Kong**-Serie so fortzuführen, dass sich einerseits Neueinsteiger rasch in der Spielwelt zurechtfinden und andererseits gestandene Experten nicht unterfordert fühlen. Das ist ein Spagat, den wir Redakteure als schwierig zu bewerkstelligen geglaubt hatten. Dennoch bleibt am Ende die Erkenntnis, dass **Aufruhr im Miniland!** das Rad nicht neu erfindet. Es ist ein zweifelsfrei gutes Strategiespiel mit gehörigem Tiefgang, aber möglicherweise ist so manches kreative, aber weitgehend unbeachtete DSiWare-Knobelspiel für euch die günstigere Alternative. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

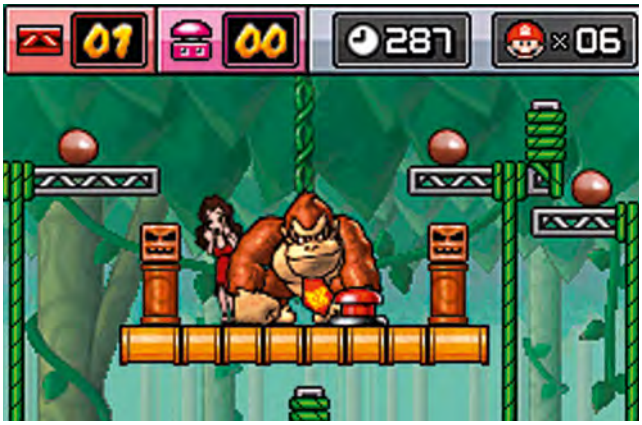
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Levels hoch- und herunterladen



In jeder Welt steht ein Kampf gegen Donkey Kong auf dem Programm. Hat Mario das Zeug zum Damenretter?

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Durchdachter Rätselspaß, der Grips voraussetzt“

Mein Vorurteil › Hier geht es um den vierten Teil einer Serie, die es schon seit Game-Boy-Advance-Zeiten gibt. Die Luft ist bestimmt raus.

Es ist erstaunlich, wie pfiffig der neue **Mario vs. Donkey Kong**-Ableger daherkommt. Das liegt aber keineswegs am originallen Spielprinzip – denn das ist seit mehr als sechs Jahren beinahe unverändert geblieben –, sondern an den originellen Levels, von denen es diesmal knapp hundert gibt. Das muss man als Entwickler erst einmal schaffen, so viele gute Knobeleinlagen zu erschaffen, ohne dass sich Ermüdungserscheinungen breitmachen.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Sehr gute Rätsel
- ✚ Großer Spielumfang
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Hochwertiger Level-Editor
- ✚ Stets motivierend

CONTRA

- ⛔ Spielerisch nichts Neues
- ⛔ Fast identische Präsentation
- ⛔ Technik auf Game-Boy-Niveau

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

Genre: Rollenspiel/Sportspiel | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Januar 2011

INAZUMA ELEVEN

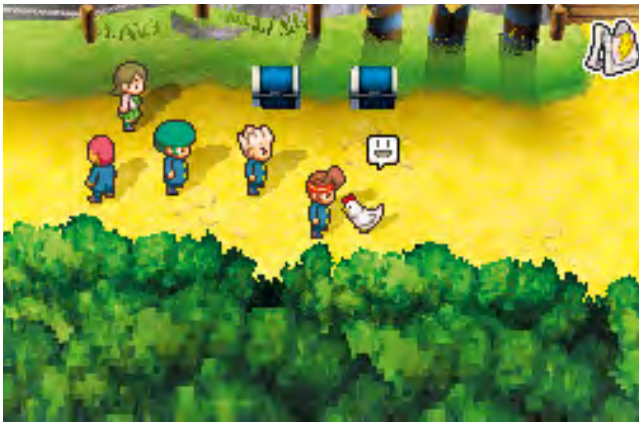
Text | Matthias Brückle

Seltene Genre-Kombinationen haben oft jede Menge Potenzial, viele scheitern trotzdem. Wir haben das bei Inazuma Eleven überprüft.

Was genau passiert, wenn man die Elemente eines **Pokémon**-Titels nimmt (Sammellust, Welt erkunden) und sie mit einem Fußball-Spiel kombiniert? Zunächst einmal erhält man wohl ein etwas gewöhnungsbedürftiges Szenario, doch schon nach kurzer Zeit sind wir und Inazuma Eleven unzertrennlich! Leider konnten wir den Mehrspieler-Part des Spiels nicht ausführlich genug testen, doch wir reichen die entsprechende Wertung auf videogameszone.de so bald wie möglich nach.

Wie eine Anime-Serie

Inazuma Eleven bietet euch eine bunte Anime-Welt, in der sich nahezu alles um Fußball dreht: Ihr spielt Mark Evans, den Enkel des größten Fußballspielers Japans. Doch der Protagonist konnte diese Ikone leider nicht mehr kennenlernen, er starb vor deren Geburt. Dennoch ist der verstorbene Großvater für ihn der größte Held. Denn von ihm hat Mark auch ein Notizbuch, in dem alle wichtigen Informationen über Fußball sowie geheime Techniken stehen. Kein Wunder also, dass Mark sein Leben dem Ballspiel und der Perfektion seiner Fähigkeiten gewidmet hat. Aber nicht jeder teilt seine Euphorie für das Spiel: Schon zu Beginn von **Inazuma Eleven** erkennen wir, dass Marks Teamkollegen in der schulinternen Mannschaft lieber auf der faulen Haut liegen. Oder witzigerweise lieber auf ihrem Nintendo DS spielen, als auf den Rasen zu gehen – wir verkneifen uns hier jeden Kommentar! Als die Mannschaft aber erfährt, dass sie schon in wenigen Tagen gegen das stärkste Team der Welt, die Royal Academy, antreten muss, wendet sich das Blatt: Sollte Marks Team verlieren, wird der Fußball-Club aufgelöst. Für den Bolz-Buben ist das keine Option und so trainiert er mit seinen faulen Freunden und sucht neue Mitglieder, um der Royal Academy etwas entgegensetzen zu können. Wer sich schon für Serien wie Kickers begeistern konnte, die in jedem zweiten Satz die Wörter „Fußball“, „Tor“ oder „Ball“ hatten, wird auch an Inazuma seine wahre Freude haben. Wer jedoch mit den naiven und stereotypen Charakteren (tapferer, aber plumper Anführer, ernster und talentierter Sidekick) nicht klarkommt, dem könnte der Spaß am Spiel schwer fallen.



Habt ihr erst einmal ein schlagkräftiges Team, folgt es euch durch die komplette Spielwelt, sei es auf Entdeckungstour oder wegen einer Quest.

Gelungenes Gameplay

Dank dem Touchpen des Nintendo DS bietet Inazuma Eleven eine intuitive und einfache Handhabung. Außerhalb der Matches steuert ihr Mark und seine Teammitglieder über die Spiel-Landschaft. Geht es jedoch in ein Fußball-Spiel, so kommen taktische Komponenten hinzu. Durch einen einfachen Klick wählt ihr das Ziel eures Balls oder ihr streicht mit dem Pen über das Fußballfeld, um den Weg eurer Spieler festzulegen. Dabei könnt ihr zum Glück auch pausieren, um mehreren Team-Mitgliedern gleichzeitig Befehle zu geben, etwa wie sie laufen sollen. Die Matches spielen sich durchgehend taktisch und erfordern auch eine bestimmte Formation für euer Team oder ganz neue Mitglieder. Womit wir wohl bei ei-

Gebt ihr Befehle zu Tackling, Dribbeln oder Ausweichen, zeigt Inazuma Eleven in einer kurzen Sequenz, ob euer Versuch von Erfolg gekrönt ist.

Ein optisches Highlight stellen die Spezial-Attacken der Kicker da. Je nach Element verfügt jeder Spieler über andere Fähigkeiten. Hier seht ihr die Wasserattacke.

nem der größten Pluspunkte von Inazuma Eleven sind: In der Spielwelt warten Hunderte potenzieller Team-Mitglieder darauf, von euch gefunden zu werden. Doch nicht jeder von ihnen geht von Anfang an mit. Manch einer will erst ins Team, wenn ein anderer schon dabei ist. Oder ihr müsst darum kämpfen (natürlich in einem Fußball-Match), wer den wohlgenährten Jungen bekommt, der super für eure Verteidigung wäre – ihr oder der Sumo-Club? Auf diese Weise kommt niemals Langeweile auf und jeder neue Freund bringt andere Möglichkeiten und Vorgehensweisen mit sich. Denn genauso wie Mark selbst haben alle Fußball-Spieler in Inazuma Eleven einzigartige Attribut-Verteilungen und auch eines von vier Elementen (Holz, Wasser, Feuer, Luft). Passt also auf, denn nur weil euer Spieler eine bessere Ballkontrolle hat als der Gegner, heißt das nicht, dass er euch das Ei nicht abnehmen kann. Ist euer Spieler nämlich vom Element Holz und der Kontrahent Feuer, so fällt der Unterschied in den Attributen geringer aus. Spätestens jetzt erkennt man: Inazuma Eleven besitzt in taktischer Hinsicht eine nicht zu verachtende Tiefe.

⊕ Bunte Zeichentrick-Grafik

Doch auch die Optik des Spiels weiß definitiv zu überzeugen. Wir können an dieser Stelle nicht umhin zu bemerken, dass die Vogel-Perspektive, aus der ihr euren Charakter durch die Welt lenkt, stark an Pokémon erinnert. Das ist aber nicht so beklagenswert, denn die knuffige Grafik ist nichts, über das wir meckern mussten. Verwendet ihr in den Matches zudem bestimmte Aktionen wie Grätschen, Finten oder Tackling, so wird in einer kurzen 3D-Animation gezeigt, ob ihr mit eurem Versuch Erfolg hattet. Noch hübscher sind dafür die Spezialangriffe, die jeder Spieler besitzt. In typischer Anime-Manier springen dann schon einmal drei Spieler auf einmal zehn Meter in die Luft, um die geheime Technik „Todesdreieck“ zu verwenden und den Ball zu dritt ins Tor zu kicken. Gut aber, dass unser Torwart nicht unvorbereitet ist: Er hat eine riesige, magische Hand, die den Ball abfängt. **Inazuma Eleven** bietet unzählige dieser Spezial-Techniken, die den Matches die nötige Prise Action verleihen und auch optisch ein Leckerbissen sind. Das Beste an der Grafik des Spiels sind aber auf jeden Fall die Anime-Sequenzen: Komplett deutsch vertont und mit jeder Menge Action, Pathos, Witz und Kitsch bieten sie alles, was man von einem Fußball-Anime-Setting erwartet.

⊕ Super Kombination

Abschließend soll nicht die Frage offenbleiben, ob Fußball und Rollenspiel zusammen funktionieren können: Wir waren zunächst skeptisch, aber schließlich machen die taktischen Matches und die Suche nach noch besseren Team-Mitgliedern jede Menge Spaß. Wer einen Nintendo DS sein Eigen nennt, sollte es sich zweimal überlegen, ob er dieses Spiel wirklich verpassen will. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

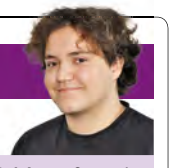
TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Steuerkreuz, Touchpen	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • MATTHIAS BRÜCKLE



„Eine gelungene Kombination“

Mein Vorurteil › Eine Verschmelzung von Fußball mit **Pokémon**-Gameplay scheitert bestimmt, weil mindestens ein Genre zu kurz kommt.

Wer hätte gedacht, dass dieses Konzept aufgeht? Fußball, eine Anime-Story und ein Gameplay wie in **Pokémon**! **Inazuma Eleven** weiß dank traditioneller, aber auch neuer Mittel zu überzeugen. Die Fußball-Matches sind spannend und fordernd, der Team-Aufbau wird Taktiker begeistern. Nur hätte die Story an der einen oder anderen Stelle mehr Innovation und einen Tick weniger Schmalz vertragen können. Fans von Japano-RPGs à la **Pokémon** und Anime-Serien wie **Kickers** sollten zugreifen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Super Anime-Sequenzen
- ⊕ Hunderte Team-Mitglieder
- ⊕ Gelungene Rollenspieltiefe
- ⊕ Viel Dauermotivation

CONTRA

- ⊖ Stereotype Charaktere
- ⊖ Platte Story

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

Knifflige Rätselpassagen wechseln sich fließend mit spannenden und manchmal actionreichen Story-Szenen ab.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 14. Januar 2011

GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV

Text | Matthias Brückle

Ein Geist, der unter Zeitdruck das Rätsel seines eigenen Todes ergründen muss? Wir haben Capcoms DS-Adventure für euch getestet und es ins Herz geschlossen!

DS

Spätestens, als uns eine Schreibtischlampe sagte, dass die Kräfte der Toten keinen Sinn ergeben müssen, haben wir **Ghost Trick: Phantom Detektiv** und seinen durchgeknallten Humor ins Herz geschlossen und wollen es nie mehr hergeben! Warum genau der Titel eine Empfehlung an jeden Besitzer eines Nintendo DS ist, erzählen wir euch ausführlich.

Schräge und spannende Story

Die Idee eines Charakters mit Amnesie ist nicht wirklich neu, unzählige Spiele bauen auf diesem Element auf. Der Unterschied zu **Ghost Trick** ist aber ein gewaltiger: Ihr erinnert euch an nichts, … denn ihr seid tot! Ohne den blassesten Schimmer, warum ein rothaariges Mädchen neben euch kniet und sich um euch sorgt und wieso ein Attentäter sie mit einer goldenen Schrotflinte ausschalten will, schwebt erst einmal ein großes Fragezeichen über eurem Kopf. Bildlich gesprochen. Denn ihr selbst seid nichts weiter als eine kleine, für niemanden sichtbare blaue Flamme – eure Seele. Doch keine Sorge. Ray, die Schreibtischlampe ist euer Licht in der Dunkelheit. Von ihm erfahrt ihr das Wichtigste über euer Leben nach dem Tod. Euch bleiben nur wenige Stunden bis zum Aufgang der Sonne, welcher euer endgültiges Ende besiegelt: Dann wird

Da ihr von nahezu allem Besitz ergreifen könnt, was nicht lebt oder je gelebt hat, bietet sich diese schicke Ritterrüstung geradezu an!

Nur in der Geisterwelt könnt ihr von Objekt zu Objekt wandern. Verwendbare Gegenstände leuchten blau, können aber nur in der Menschenwelt benutzt werden.

eure Seele verschwinden. Doch eines möchtet ihr noch tun, bevor ihr vergeht: Das Rätsel um euren Tod lösen. Wer hat euch getötet? Und warum? Und wer will dem rothaarigen Mädchen an den Kragen? Die nächsten Spielstunden verbringt ihr damit, mithilfe von ungewöhnlichen Methoden Schurken auszutricksen, unschuldige Menschen vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren und euren mysteriösen Tod zu entschlüsseln. Dabei wechselt das Spiel gekonnt zwischen Rätselpassagen und Dialogen und nimmt den Tod an sich nicht ganz so ernst.

⊕ Innovatives Gameplay

Aber wie findet man sich als Geist in der Welt der Lebenden zurecht, mit nichts als dem eigenen Bewusstsein? Taschenlampe klärt euch über eure ungewöhnlichen Fähigkeiten auf. Ungewöhnlich, weil nicht jeder Verstorbene an die Welt der Sterblichen gebunden bleibt. SO hält uns in unserem Fall das Rätsel um unseren Tod fest und gibt uns die Kraft, weiter umherzuwandern und Einfluss zu nehmen. Ihr ergreift von unterschiedlichsten Objekten Besitz, um eure Ziele zu erreichen. Doch dafür stehen euch immer nur ausgewählte Gegenstände und eine begrenzte Reichweite zur Verfügung. Um beispielsweise an ein Telefon zu gelangen, betätigt ihr als Geist die Klappe eines Mülleimers, um zerknülltes Papier zu katapultieren, von dem ihr noch in der Luft Besitz ergreift. Hat es den Zenit seines Fluges erreicht, ist es auch nah genug am Telefon, um wiederum zu diesem zu wandern. Früh erkennt ihr, dass nicht nur Kreativität vonnöten ist, sondern auch Reflexe. Schnelle Reaktionen sind oft notwendig. Doch warum wollen wir eigentlich zu einem Telefon? Weil Geister über Telefonleitungen viel schneller reisen können! Ansonsten müsste man von Objekt zu Objekt wandern. Klingt komisch?

⊕ Irrwitzige Dialoge

Wer etwas für schwarzen Humor und absurde Wortwechsel übrig hat, der sollte Ghost Trick wirklich nicht verpassen. Mal unterhaltet ihr euch mit einer Lampe über das Leben nach dem Tod, ein anderes Mal erzählt euch ein fröhlicher toter Hund, dass er zu nichts anderem gut ist als zum Bellen! So spaßig die Dialoge auch sein mögen, so sehr sind sie von einem Nachteil geprägt: Ihr werdet kein einziges Wort hören, denn die Gespräche sind nur in schriftlicher Form verfügbar. Ebenfalls störend ist die Tatsache, dass ihr die Texte nicht schnell überspringen könnt, sondern mühselig warten und weiterklicken müsst. So können die eigentlich unterhaltsamen Dialoge in manchen Fällen ermüden, vor allem weil ihr sie wegen einem Neustart schon kennt.

Ständig trefft ihr auf schräge und durchgeknallte Personen, deren Aussagen euch vor Lachen die Tränen in die Augen treiben dürften. Sehr schön: Die 2D-Comic-Optik

⊕ Der Einfluss auf das Schicksal

Oft seid ihr damit beschäftigt, Schicksale von verstorbenen Menschen noch einmal zu verändern. Dafür wandert ihr in den Körper des Opfers, wodurch ihr die Möglichkeit habt, die letzten vier Minuten der armen Person zu erleben. Findet ihr so zum Beispiel ein Apartment vor, in dem ein erschossener Hund, eine geknebelte Dame und ein fieser Schurke sind, so ist das Dilemma bald erklärt: Schafft ihr es, das Schicksal von Frau und Hund zu verändern, wenn ihr die letzten vier Minuten des Hundes erlebt? Doch auch wenn ihr Frauchen und Haustier mit Poltergeister-Tricks unter Zeitdruck dazu bringt, dass sie sich verstecken, bevor der Bösewicht die Wohnung betritt, ist das Problem noch nicht gelöst: Ihr habt das Schicksal nur verändert, aber nicht verhindert. Ihr müsst noch dafür sorgen, dass der Attentäter auch wieder verschwindet und es sich nicht wartend gemütlich macht. Die Rätsel, die ihr dafür zu bewältigen habt, sind durchgehend fair und begeisterten uns im Test besonders durch ihre Kreativität und Liebe zum Detail. Und selbst wenn es euch in der vorgegebenen Zeit nicht gelingt, so könnt ihr einfach noch einmal die Zeit zurückdrehen, um dem Schicksal zu trotzen. Warum ihr aber nur die letzten vier Minuten zurückspulen dürft? „Wir reden gerade über die Kräfte der Toten. Das muss keinen Sinn ergeben.“ ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Steuerkreuz, Touchpen	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • MATTHIAS BRÜCKLE

„Eine schwarze Komödie für Rätsel-Freunde “

Mein Vorurteil › Der Tod und Humor, das passt doch zusammen wie die Faust aufs Auge. Hoffentlich gibt es neben den Rätseln auch eine gute Story.

Wie soll ich es genau formulieren? Bis auf die fehlende Sprachausgabe und die Umstände, die dadurch entstehen, ist Ghost Trick wirklich großartig. Die Dialoge besitzen enorm viel Witz, der auch an den richtigen Stellen zündet, und so mancher Satz wird mir noch lange als Zitat auf den Lippen liegen! Besonders viel Freude beschert mir die Tatsache, dass die Balance zwischen Story und Rätseln perfekt aufgeht. Wer auch nur ein bisschen etwas für Rätsel übrig hat und den Tod nicht bierernst nimmt, der kommt an Ghost Trick nicht vorbei. Ein wirklicher Hit für den Nintendo DS!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannende Story
- ⊕ Schräger Humor
- ⊕ Faire Rätsel
- ⊕ Coole 2D-Optik

CONTRA

- ⊖ Keine Vertonung
- ⊖ Dialoge überspringen ist nicht möglich

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 14. Januar 2011

KINGDOM HEARTS RE:CODED

Text | Thomas Eder

Der neueste Ableger der großen Action-RPG-Reihe

Für alle, die bislang noch nicht das Vergnügen hatten, sich in einen **Kingdom Hearts**-Titel reinzuspielen, hier eine kurze Zusammenfassung: Ihr schlüpft in die Rolle eines **Final Fantasy**-typischen Charakters, mit dem ihr beliebte Welten aus dem Disney-Zeichentrick-Universum durchstreift, dabei gegen sogenannte Herzlose kämpft, Rätsel löst und eure Spielfigur weiterentwickelt. **Re:coded** knüpft unmittelbar an die Handlung des zweiten, ausschließlich auf der PlayStation 2 erschienenen **Kingdom Hearts**-Teils an, in dem das Ende der Geschichte um das Schicksal des Helden Sora offen blieb. Und genau dieser Sora soll jetzt auch König Mickey und seinen Freunden helfen, einen unter mysteriösen Umständen entstandenen Datensalat in den Tagebüchern der vorherigen Abenteuer wieder in Ordnung zu bringen. So bekommt es Sora in der digitalisierten Welt der Tagebücher mit einer Menge „Bugs“ zu tun, wobei es sich um Datenfehler handelt, die in Form von verschiedenen Blöcken in den aus den anderen Teilen bekannten Spielwelten auftreten. Und von diesen gilt es nun einige zu durchforsten und wieder Ordnung ins Chaos zu bringen. Ausgangspunkt ist die Heimatinsel

Klassisch: Die 2D-Abschnitte bringen etwas Abwechslung in das überwiegend in 3D stattfindende Gameplay.

Actionreich: In den Kämpfen ist die Kamera oftmals überfordert, sodass man schnell die Übersicht verliert.

Schlagkräftig: Ihr könnt eure Kommando-Attacken selbst konfigurieren.

Weltreise: Das Abenteuer führt euch quer durch Schauplätze des Disney-Universums.

von Tidus und Wakka, an die sich Kenner von **Final Fantasy X** wohl allzu gut erinnern dürften. Und auch in den folgenden Welten wie etwa der Stadt Traverse, dem Wunderland oder dem antiken Athen trefft ihr wieder auf viele bekannte Figuren aus den beiden großen Reihen wie beispielsweise Aladdin oder Herkules.

⊕ Gut gemischt!

Das Gameplay von **Re:coded** ist wieder ist eine gut ausbalancierte Mischung aus Jump&Run-Action und Rollenspiel. Ihr hüpft mit Sora durch 3D-Umgebungen, klopft euch mit Herzlosen und baut die Eigenschaften und Fähigkeiten eurer Spielfigur durch gesammelte Erfahrungspunkte und andere Items aus. Die Level-Matrix ist diesmal eine große Platine, auf der ihr Chips platziert, durch die ihr Sora nach euren Wünschen weiterentwickelt. In den Kämpfen führt ihr mithilfe einer Zielerfassung Schläge und Combos mit dem Schlüsselschwert durch simples Button-Hämmern aus oder ihr bedient euch der auf vielfältige Weise konfigurierbaren Kommando-Attacken. Damit ihr in den Kämpfen gegen die oft zahlenmäßig überlegenen Feinde oder in den gut inszenierten Bosskämpfen eine Chance habt, müsst ihr eure Spielfigur und Waffe durch den cleveren Einsatz von Accessoires und Ausrüstungsgegenständen verstärken. Für willkommene Abwechslung sorgen immer wieder auftauchende kleine Abschnitte mit verschiedenen – oft klassisch angehauchten – Gameplays. So dürft ihr Sora beispielsweise auch in 2D-Seitansicht wie bei einem klassischen **Mario**-Jump&Run steuern, euch mit ihm in **Space Harrier**-Manier durch Gegnerhorden ballern oder ihn durch verwinkelte Labyrinthe führen. Ihr könnt euch also immer wieder auf kleine Überraschungen freuen, was bei der langen Spielzeit auch nötig ist. Bis zum Abspann vergehen locker 25 Stunden – wer auch den letzten Winkel des Spiels erkunden möchte, kann noch locker einige Stunden draufschlagen.

⊖ Spielverderber Kamera

Wie nicht anders erwartet, gibt's am Stil und der technischen Umsetzung der Charaktere und Welten nichts auszusetzen; auch die musikalische Untermalung ist stets passend und trägt zur rundum gelungenen Atmosphäre von **Re:coded** bei. Die Optik – wie auch das Gameplay – der digitalen Dungeons langweilt auf Dauer zwar etwas und auch in der übrigen Spielwelt gelangt ihr immer wieder in unschöne Ecken, doch das ist im Gegensatz zur Kameraführung leicht zu verschmerzen. Diese ist das größte Manko des Spiels und stört vor allem in Kämpfen oder Jump&Run-Sequenzen: Ihr verliert schnell die Übersicht und könnt eure Spielfigur nicht immer präzise steuern. Nichtsdestotrotz erwartet euch mit **Re:coded** ein gelungener Ableger der Reihe, der auch deren Fans nicht enttäuschen wird – ganz besonders wegen der spannenden Story, deren liebevoller Inszenierung und der durchgehend tollen Atmosphäre. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • THOMAS EDER

„Das Level-System bietet ordentlich Tiefgang!"

Mein Vorurteil › Das wird sicher nur ein **Kingdom Hearts** „Light"!

Obwohl die Vorlage für **Re:coded** nur ein älteres, ausschließlich in Japan erschienenes Spiel für Mobiltelefone ist, steckt wahnsinnig viel von der Reihe in dem DS-Remake. Das Levelsystem bietet viel Tiefgang, der junge Spieler eventuell überfordern könnte, was aber halbwegs durch Fleiß und flinke Finger in den Kämpfen ausgeglichen werden kann. Was mich an **Re:coded** am meisten stört, ist die Kamera. Diese war bei den PlayStation-**Kingdom Hearts** trotz Analog-Sticks schon recht anstrengend, doch auf dem DS wird's in Kämpfen und Hüpfabschnitten manchmal richtig nervig. Die ansonsten gut funktionierende Buttonsteuerung, die schöne Optik und die kleinen spielerischen Ausflüge in andere Genres trösten zumindest ein wenig darüber hinweg.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schöne Grafik
- ⊕ Tolle Soundkulisse
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ⊕ Super Atmosphäre

CONTRA

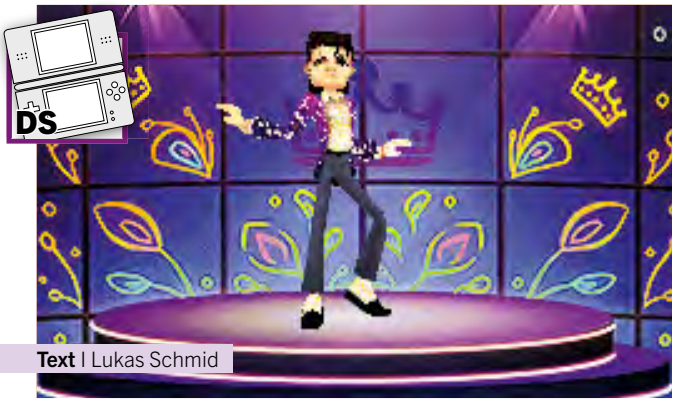
- ⊖ Anstrengende Kamera
- ⊖ Qualität der Minispiele schwankt

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	--



Text | Lukas Schmid

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

Nicht Bad, aber auch kein Thriller

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Ubisoft |
Hersteller: Ubisoft | **Termin:** 25. Nov. 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Bezüglich der Verkaufszahlen war **Elite Beat Agents** kein großer Erfolg vergönnt. Trotzdem zog der Titel etliche Nachahmer nach sich, die das geniale Rhythmus-Spielprinzip mehr oder weniger unverändert übernahmen. Die DS-Version von **Michael Jackson: The Experience** geht denselben Weg: Ihr tippt im Takt der Musik langsam kleiner werdende Blasen an, fahrt mit dem Stylus vorgegebene Routen entlang und dreht so schnell wie möglich eine auf dem Bildschirm eingeblendete Scheibe, sobald ihr dazu aufgefordert werdet. Das ebenso simple wie unterhaltsame Gameplay funktioniert auch hier, anders als beim großen Vorbild befinden sich Präsentation und Grafik aber nur auf durchschnittlichem Niveau. Trotz verschiedener Schwierigkeitsgrade fällt die spielerische Herausforderung außerdem gering aus. Bis ihr sämtliche Songs des King of Pop freigeschaltet habt, vergeht deshalb nicht allzu viel Zeit. Unter anderem liegt das auch am Umfang, der mit nur zwölf Liedern sehr dürftig ist. Echte Fans dürfte das nicht stören. ■

PRO
- Originale Jackson-Hits
- Gute Steuerung

CONTRA
- Uninspirierte Präsentation
- Zu einfach

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

Text | Lukas Schmid

EMERGENCY 2012

Katastrophen-Alarm auf dem DS! Und ihr dürft retten …

Genre: Simulation/Strategie | **Entwickler:** Quadriga |
Hersteller: Rondomedia | **Termin:** 24. Nov. 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Bei manchen Spielen stellt man sich unwillkürlich die Frage, für welche Zielgruppe sie denn eigentlich entwickelt wurden: Das düstere Katastrophen-Setting von **Emergency 2012** richtet sich eindeutig an ältere Spieler, das anspruchslose Gameplay hingegen wird sogar einen Zehnjährigen unterfordern. Ihr steuert einen Trupp, bestehend aus Polizisten, Feuerwehrmännern, Ärzten, Sanitätern und anderen Helfern, durch verschiedene Szenarien, etwa ein zerstörtes Paris oder ein im Schnee versunkenes München. Via Stylus weist ihr den Figuren Aufgaben wie das Löschen von Bränden zu. Eure Helfer bewegen sich aber nur langsam über die grafisch mittelmäßige Spielwelt. Da sämtliche Levels mehr oder weniger gleich aufgebaut sind, habt ihr schnell den Dreh raus und arbeitet einfach die Missionen ab. Schade, dass die Entwickler aus dem Material nicht mehr herausgeholt haben; das relativ unverbrauchte Setting hätte nämlich Potenzial gehabt. ■

PRO
- Interessante Szenarien

CONTRA
- Schwache Grafik
- Träges Gameplay
- Mittelmäßige Präsentation

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	--

Mehr geht nicht ...

MIT 12 EXTRAS:
4 Spiele-Poster +
8 geniale Tippskarten

Mit großem Gewinnspiel!

52 Seiten +++ Großes Arceus-Special +++ Japan-Test zu Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition +++ Most Wanted: Auf diese Spiele freut ihr euch +++ Move & Kinect – Die neuen Bewegungssteuerungen

Jetzt bequem online bestellen unter shop.kidszone.de

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Auch auf der Wii ein super Spiel: Das neue **Call of Duty** landet mit stolzen 87 Prozent im Mehrspieler-Modus in den Top 5 der besten Ego-Shooter.

ACTION

1.
Muramasa: The Demon Blade
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2. **Sin & Punishment 2** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **No More Heroes 2: Desperate Struggle** – Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4. **Sonic und der schwarze Ritter** – Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5. **Geometry Wars: Galaxies** – Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1.
Zelda: Twilight Princess
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2. **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** – Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3. **Metroid: Other M** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4. **Okami** – Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5. **Der Schattenläufer und die Rätsel des ...** – Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

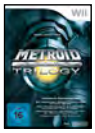
ADVENTURE

1.
Zack & Wiki
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2. **Geheimakte Tunguska** – Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3. **Geheimakte 2: Puritas Cordis** – Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4. **Baphomets Fluch: Director's Cut** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5. **Another Code R** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1.
Super Smash Bros. Brawl
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2. **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** – Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3. **TMNT Smash-Up** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4. **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5. **Tournament of Legends** – Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1. 
Metroid Prime Trilogy
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2. **Metroid Prime 3: Corruption** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3. **The Conduit** – Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4. **Call of Duty: Black Ops** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
5. **GoldenEye 007** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1.
Tetris Party Deluxe
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2. **Wario Ware: Smooth Moves** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3. **Rayman Raving Rabbids 2** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4. **Sonic und die geheimen Ringe** – Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5. **Rayman Raving Rabbids TV-Party** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1.
Super Mario Galaxy 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2. **Super Mario Galaxy** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3. **New Super Mario Bros. Wii** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4. **Donkey Kong Country Returns** – Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5. **de Blob** – Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1.
Rock Band 2
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil angekündigt. Er soll auch für Wii kommen.
2. **Guitar Hero 5** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3. **Guitar Hero: World Tour** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4. **Rock Band** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5. **Guitar Hero III** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1.
Mario Kart Wii
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2. **Sonic & Sega All-Stars Racing** – Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3. **SSX Blur** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4. **Excitebots** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5. **Need for Speed: Nitro** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

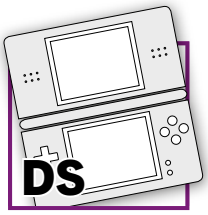
1.
Fire Emblem: Radiant Dawn
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2. **Monster Hunter Tri** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **Super Paper Mario** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4. **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** – Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5. **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** – Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1.
Pikmin 2 (NPC!)
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2. **Pikmin (NPC!)** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3. **Animal Crossing: Let's go to the City** – Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4. **Little King's Story** – Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5. **Anno: Erschaffe eine neue Welt** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1.
Mario & Sonic bei den ...
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2. **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** – Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3. **Pro Evolution Soccer 2010** – Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4. **Tiger Woods PGA 2011** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5. **PES 2011** – Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %



Knapp vorbei: Trotz der bärenstarken Wertung von 87 Prozent schafft es das grandiose **Golden Sun** nicht in die Top 5 der besten DS-Rollenspiele.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Last Window: Das ...** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Lange Spielzeit, hoher Textanteil: Ein ganz klarer Fall für Leseratten!
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Another Code: Doppelte Erinnerung** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Dementium II** Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
4		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
5		**Call of Duty: Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die verlorene Zukunft** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Jam with the Band** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen ...** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1	**Wii PARTY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80% Trotz starker Konkurrenz ist Nintendos Party-Spiel weiter auf Platz 1 der Wii-Verkaufscharts.		
2	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	**JUST DANCE 2**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: –
4	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
5	**SUPER MARIO ALL-STARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
6	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
7	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
8	**MICHAEL JACKSON – DAS SPIEL**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: –
9	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
10	**SCHLAG DEN RAAB**	Entwickler: Spielkind Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: –

TOP 10 LESER (Wii)

1	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90% Affenartig gut! Auch bei den N-ZONE-Lesern steht das neue **Donkey Kong** hoch im Kurs!		
2	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**GOLDENEYE 007**	Entwickler: Eurocom Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	**SUPER MARIO ALL-STARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
7	**METROID: OTHER M**	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
9	**SONIC COLOURS**	Entwickler: Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
10	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90% Affenstark: Donkeys Comeback ist weiterhin das beliebteste Spiel in der Redaktion.		
2	**SUPER MARIO ALL-STARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
3	**Wii PARTY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
4	**DISNEY MICKY EPIC**	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	**GOLDENEYE 007**	Entwickler: Eurocom Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
7	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
9	**SONIC COLOURS**	Entwickler: Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
10	**CALL OF DUTY: BLACK OPS**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%

TOP 10 SATURN (DS)

1	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 91% Das dritte **Layton** bleibt an der Spitze der DS-Verkaufscharts.		
2	**ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT …**	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 77%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
7	**FIFA 11**	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 78%
8	**POKÉMON RANGER: SPUREN DES LICHTS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 75%
9	**SONIC COLOURS**	Entwickler:Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 86%
10	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (DS)

1	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 91% Selbst **Golden Sun** kommt nicht am neusten **Layton**-Spiel vorbei.		
2	**GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
8	**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
9	**SONIC COLOURS**	Entwickler:Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 86%
10	**TETRIS PARTY DELUXE**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1	**GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87% Das Nintendo-RPG hat es dem N-ZONE-Team derzeit angetan.		
2	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
3	**INAZUMA ELEVEN**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: siehe Seite 50
4	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
6	**POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: –
7	**TETRIS PARTY DELUXE**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%
8	**GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: siehe Seite 52
9	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
10	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphadream Corp. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

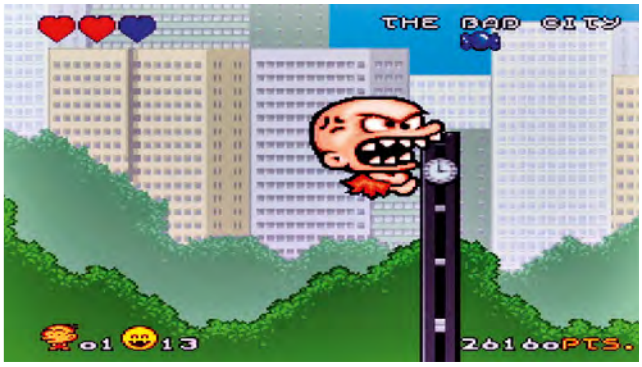
Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

SUPER BONK

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Hudson Soft I **Termin:** 10. Dezember 2010 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Dieser Jump&Run-Held will mit dem Kopf durch die Wand!



Ob als Riese oder Zwerg: Bonk knabbert sich an jeglicher Materie fest!

Die Präsentation ist für ein Super-NES-Spiel gut gelungen. Man beachte den Wasserfall!

Heute dürften nur noch die allerwenigsten Zocker mit der Spielfigur Bonk etwas anfangen können – das war Anfang der Neunziger anders. Der Glatzkopf mit der roten Schürze erlebte in den steinzeitlichen Welten zahlreiche Abenteuer auf NES, SNES, Game Boy, Turbografx, Amiga und weiteren Geräten. Seine Gegner macht der schräge Höhlenmensch pikanterweise mit seinem Dickschädel kampfunfähig: Auf Knopfdruck rast er, mit dem Kopf voran, auf die Widersacher zu und verpasst ihnen eine Abreibung, die sich gewaschen hat. Zudem kann sich Bonk kinderleicht an Fahnenmasten, Türmen und dergleichen festhalten – wohlgemerkt mit seinen Zähnen! Dass Bonk je nach Areal wächst und schrumpft, verpasst dem nach ihm benannten Jump & Run weiterhin eine besondere Note. Das Abenteuer sprüht vor Humor, allerdings kann einem die schrille, entfernt an **Mario Party** erinnernde Musik bisweilen auf den Zeiger gehen. Übrigens: Laut Entwickler Hudson Soft soll die **Bonk**-Serie im WiiWare-Kanal fortgeführt werden. Der Untertitel der Neuentwicklung lautet **Brink of Extinction**.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

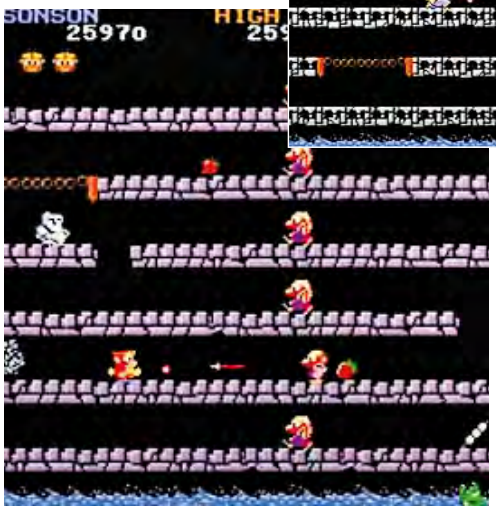
SON SON

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 17. Dez. 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Achtung, feindlicher Angriff von vorn … von hinten … von oben … und unten!

In diesem Spielautomaten von Capcom aus dem Jahre 1984 steuert man einen tapferen Krieger von links nach rechts und wehrt währenddessen feindliche Angriffe ab. Der Bildschirm bewegt sich dabei automatisch, deshalb sind schnelle Sprünge und zahlreiche Schüsse erforderlich, um weder vom linken Rand erfasst zu werden noch mit dem Widersacher selbst in Berührung zu kommen. Was sich actionreich anhört, ist aber leider auch stark antiquiert – sein hohes Alter merkt man **Son Son** sehr deutlich an. Die piepsige Musik ist für den heutigen Spielergeschmack arg grenzwertig, auch die flackernde Grafik wirkt wie ein Relikt aus Omas Zeiten. Somit ist der Capcom-Klassiker nur noch Nostalgikern zu empfehlen – und auch denen nur mit Vorbehalt.

WERTUNG 5 VON 10



↑ Oh weia: Diese Gegner tragen einen Schild vor ihrer Wampe!

Ihr seht: Die Gegner beschießen euch von allen Seiten.

Text I Christoph Kraus

BEN 10 ALIEN FORCE
THE RISE OF HEX

Art: WiiWare I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Black Lantern I **Termin:** 17. Dez. I **Preis:** 1.000 N. Points

Hier kommt das 1.742. Durchschnitts-Jump&Run!

Ben Tennyson alias Ben 10 ist eine bei Kindern recht beliebte Comicfigur – seine Spieleabenteuer bieten jedoch zumeist 08/15-Unterhaltung mit ewig gleichen Rätseln und sterilen Umgebungen. Das neueste Jump & Run kommt ausnahmsweise nicht in den Handel, sondern wird ausschließlich für WiiWare veröffentlicht. Darin rennt der Held durch 15 Levels, die ebenso austauschbar wie detailarm sind. Die Entwickler hatten zudem nur wenige Ideen, was die Knobeleinlagen betrifft: Schalterrätsel sind ja schön und gut, aber wenn sie gefühlte 341 Mal pro Spielminute vorkommen und immer ähnlich ablaufen, wird selbst unsere unendliche Geduld auf eine harte Probe gestellt. **Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex** strotzt daher nicht gerade vor Kreativität, ist aber zumindest spielerisch brauchbar. Ein WiiWare-Durchschnittshüpfer eben!

WERTUNG 6 VON 10

Gegner zu vermöbeln gehört zu Bens Lieblingsbeschäftigungen.

Die Texturen zeigen: Grafisch bietet **The Rise of Hex** kaum Details.

Text I Christoph Kraus

MY FIREPLACE

Art: WiiWare I **Genre:** Anwendung I **Entwickler:** Korner Entertainm. I **Termin:** 17. Dez. I **Preis:** 500 N. Points

Wie kommt dieser Schmarrn bloß in den Wii-Shop-Kanal?

Für wie doof halten uns manche Entwickler eigentlich? Wir sind uns sicher: Die Macher von **My Fireplace** glauben ernsthaft, dass keine Menschen mit Sinn und Verstand im Wii-Shop-Kanal einkaufen, sondern dressierte Affen. Nicht anders lässt es sich erklären, dass dort jüngst ein Programm veröffentlicht wurde, das ein Kaminfeuer im Fernseher simuliert. Der Werbetext verspricht „wirklichkeitsgetreue Grafik und ein Feuer, an dem Sie sich fast die Finger verbrennen". In Wahrheit flackern die Flammen auf dem Bildschirm unrealistisch hin und her, auch das Nachlegen von Holzscheiten (das auf Knopfdruck automatisch durchgeführt wird) gestaltet sich nicht realistisch, sondern langweilig. Es gibt zwar drei verschiedene Hintergründe – klassisch, romantisch oder mit Weihnachtsdeko –, aber der Nutzwert all dieser Szenarien ist gleich null. Ein Kaminfeuer lebt von seinem einzigartigen Knistergeräusch, vom sanften Flackern der Flammen und von der wohligen Wärme, die es ausstrahlt. Genauso, wie man Glück nicht für alles Geld der Welt kaufen kann, lässt sich auch ein Kaminfeuer nicht am Bildschirm simulieren!

WERTUNG 2 VON 10

Blanker Unsinn: Ob romantisch oder klassisch, das Bildschirm-Lagerfeuer ist unnütz.

KURZ ERINNERT

SOCCER BASHI

Kennt ihr noch das Super-Nintendo-Spiel **Arkanoid**, in dem man einen Ball durch die Gegend schleudert und versucht, möglichst alle Blöcke zu treffen? Nach diesem Muster funktioniert auch **Soccer Bashi**. Wie der Titel suggeriert, haben die Entwickler versucht, einige Aspekte aus dem Fußball einzubringen, etwa ein Tor am Levelende. Aber ganz ehrlich: Die Verschmelzung zweier völlig unterschiedlicher Spiele passt vorne und hinten nicht zusammen! Auch das Spieltempo und die Punkteverteilung sind beim Vorbild aus dem Hause Taito deutlich besser gelungen. ck

Art: WiiWare I Genre: Action
Termin: 26. Nov. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

BLOOD BEACH

Was passiert, wenn ein eifriger Programmierer das Spielprinzip von **Moorhuhn** mit den Umgebungen des Zweiten Weltkriegs kreuzt? Dann entsteht **Blood Beach**! In diesem sehr simplen Shooter ballert man als einsamer Soldat mit der Wii-Fernbedienung auf herannahende Flugzeuge und Kriegsschiffe, um zu verhindern, dass die Solomon-Insel belagert werden. Wir fanden heraus, dass **Blood Beach** die 1:1-Umsetzung des gleichnamigen iPhone-Spiels ist. Dort kostet das belanglose, spielerisch eintönige und technisch miese Actionspiel knapp drei Dollar, hierzulande verlangt Entwickler Coresoft fünf Euro. Wir raten vom Kauf ab. ck

Art: WiiWare I Genre: Action
Termin: 26. Nov. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

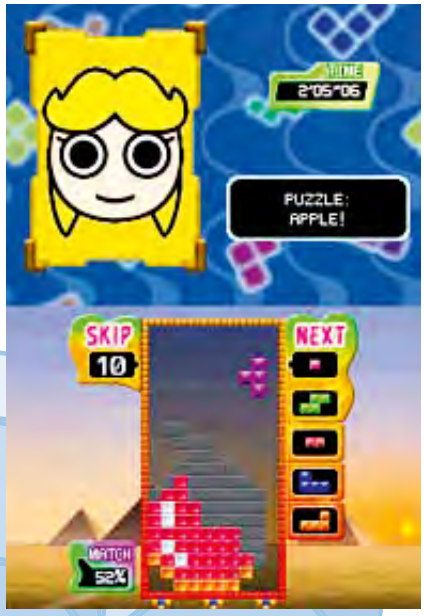
TETRIS PARTY LIVE

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Tetris Online, Inc. I **Termin:** 3. Dezember 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Ist die beste Tetris-Block-Hochstapelei aller Zeiten online noch besser?

Nüchtern betrachtet hätten nach dem ursprünglichen **Tetris** von 1989 keine weiteren Nachfolgespiele mehr erscheinen brauchen. Denn die klassische Version für den Ur-Game-Boy bietet selbst für heutige Verhältnisse immer noch ein nahezu perfektes Spielprinzip, eine optimale Steuerung, eingängige Musikstücke und einen einfachen, aber extrem unterhaltsamen Zweispielermodus. Wozu braucht's da überhaupt noch Nachfolger? **Tetris Party Live** beantwortet diese Frage schon im Titel, denn das Wort „Party" ist ein Hinweis auf den Gemeinschaftsaspekt. Bis zu vier Spieler duellieren sich via Wi-Fi-Connection, auf lokale Blockstapel-Gefechte haben die Entwickler leider verzichtet – wohl deshalb, weil jüngst **Tetris Party Deluxe** zum Vollpreis herausgekommen ist. Man will offensichtlich den Verkaufserfolg des teureren Vorbilds nicht schmälern. In unserem Test von **Tetris Party Live** hielt die Verbindung beim Online-Spiel stets durch, zu Abbrüchen ist es nie gekommen. Allerdings kann es schon mal sein, dass sich einzelne Spieler vorzeitig aus dem Knobelgefecht verabschieden, weil sie ihren DS aus Frust ausschalten oder die Signalstärke schwächelt. An die knallbunte Präsentation muss man sich allerdings erst einmal gewöhnen: Die schrillen Farben und kitschigen Figuren vermitteln auf den ersten Blick das Flair einer Bonbonverpackung. Dennoch ist **Tetris Party Live** ein anständiger DSiWare-Vertreter der berühmten Knobelspielserie – nur hat der Kauf keinen Sinn, wenn ihr primär im lokalen Mehrspielermodus zockt.

WERTUNG 7 VON 10



Die Figuren auf dem oberen Bildschirm sind für unseren Geschmack zu schrill gestaltet.

Der Levelrennmodus aus **Tetris Party Deluxe** entfaltet auch im Online-Spiel seinen Reiz.

Im Block-Sprint kommt es darauf an, den Klotz unbeschadet durchs Labyrinth zu lenken.

IM VERGLEICH

Welches ist die beste **Tetris**-Version? Im folgenden Vergleichskasten nehmen wir vier **Tetris**-Spiele unter die Lupe – eines davon für den uralten Game Boy, drei für den DS. Unter „Blockbeschleunigung" meinen wir übrigens die Möglichkeit, die Klötze durch Knopfdruck rasch auf den Boden zu setzen.

	Tetris (Game Boy)	Tetris DS	Tetris Party Deluxe	Tetris Party Live
Einzelspieler-Spielmodi	2 (Endlosspiel, Reihenabbau)	6 (Standard-, Druck-, Puzzle-, Touch-, Missions-, Fangmodus)	8 (Marathon-, Feldkletterer-, Levelrenn-, Meister-, Gegen-den-Computer-, Schatten-, Bomben-, Sprintmodus)	2 (Marathon, Computerkampf)
Spieleranzahl (lokal)	1-2 Spieler (via Linkkabel)	1-10 Spieler (mit einer DS-Karte)	1-8 Spieler (mit einer DS-Karte)	1 Spieler
Spieleranzahl (via Internet)	Spiel via Internet nicht möglich	1-4 Spieler	1-4 Spieler	1-4 Spieler
Blockbeschleunigung	Nein	Ja	Ja	Ja

Text | Christoph Kraus

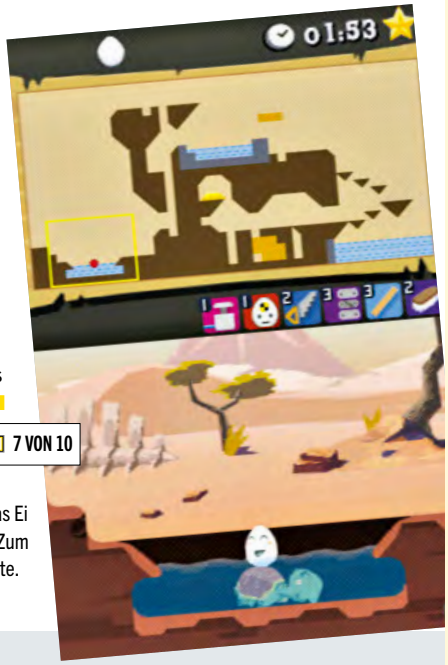
DODOGO! CHALLENGE

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Neko Entertainment | **Termin:** 26. Nov. | **Preis:** 500 Nintendo Points

Ei-ei-ei: Habt ihr genug Geschick für diesen Eiertanz?

Ende April 2010 wurde ein schräger, ausgesprochen guter Titel namens **DodoGo!** im DSiWare-Shop veröffentlicht. Darin lotste man eine Schar an herumhüpfenden Eiern mit dem Touchpen ins Ziel und musste dabei aufpassen, dass sie nicht von Feinden verschlungen oder von herabfallenden Objekten zertrümmert werden. **DodoGo! Challenge** setzt auf exakt dasselbe Konzept, fällt aber besonders durch eine Sache auf: Der Schwierigkeitsgrad ist abartig hoch! War es im Vorgänger noch möglich, die ersten paar Levels ohne Mühe zu überstehen, so kommt man jetzt oft schon bei der fünften der mehr als 90 Missionen ins Grübeln. Wir begrüßen es, dass die Entwickler an den Rekordlisten festhalten: Wer E-Mail-Adresse und Passwort auf der **DodoGo!**-Webseite eingibt, kann seine Highscores mit denen der übrigen Zocker abgleichen. Aber Vorsicht: Diese Challenge hat es wirklich in sich!

WERTUNG 7 VON 10



Bloß aufpassen, dass das Ei nicht in die Grube fällt! Zum Glück hilft die Schildkröte.

Text | Christoph Kraus

HER DAMIT, BITTE!

Welche DSiWare-Spiele wir so bald wie möglich haben wollen

CAVE STORY

In der letzten N-ZONE testeten wir dieses nostalgisch anmutende Jump & Run noch in der WiiWare-Rubrik. Jetzt dürfen wir euch mit Freude verkünden, dass **Cave Story** auch auf den DSi kommt. Der kleine Bildschirm passt sehr gut zum Spielprinzip und weil der Inhalt bereits stimmt, machen wir uns um die Umsetzung keine Sorgen. 1.000 Nintendo Points werden wir voraussichtlich für das auf alt gemachte Hüpfspiel blechen müssen.

DAIROJO! SAMURAI DEFENDERS

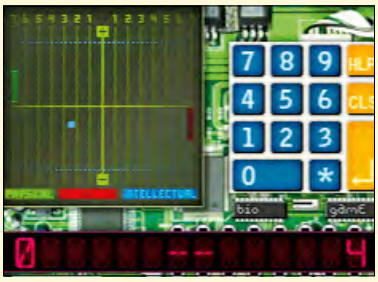
800 Nintendo Points kostet dieses Strategiespiel in Amerika – und wie man den hohen internationalen Bewertungen in der Fachpresse entnehmen kann, ist **Dairojo! Samurai Defenders** diese Punktsumme auch wert. Die taktischen Keilereien aus der Von-oben-Perspektive erinnern an die **Advance Wars**-Serie – lediglich mit dem Unterschied, dass man sich mit Samurai duelliert. Unbedingt vormerken!

SHANTAE: RISKY'S REVENGE

Möglicherweise kommt euch die Hauptfigur dieses actionbetonten Jump & Runs noch bekannt vor. Sie erlebte ihr erstes Abenteuer vor fast neun Jahren auf dem Game Boy Color, das Spiel wurde damals beinahe unter Ausschluss der Öffentlichkeit von Capcom veröffentlicht. Der zweite Teil ist hoffentlich erfolgreicher. Darin ist Shantae wieder in ein Abenteuer in orientalisch anmutenden Regionen verstrickt. Schon jetzt ein Geheimtipp!

KURZ ERINNERT

BIORHYTHM



Was für ein schrottiges DSiWare-Programm! **Biorhythm** ermittelt Zahlen, die eure intellektuelle, emotionale und physische Verfassung wiedergeben, doch die Werte wirken eher willkürlich als wissenschaftlich. Zudem haben die Kurven und Statistiken keinerlei Aussagekraft: Soll ich mich etwa im Haus verbarrikadieren, wenn mir die DSiWare-Software bescheinigt, dass heute einfach nicht mein Tag ist? So weit kommt's noch! So ist **Biorhythm** ein weiteres sinnloses DSiWare-Spiel, das niemand braucht und für das selbst zwei Euro noch zwei Euro zu viel sind. ck

Termin: 17. Dez. | **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 1 VON 10

101 MINIGOLF WORLD

Minigolf ist im Prinzip eine tolle Sache: Jeder kennt es, jeder mag es. Was die Entwickler von Selectsoft allerdings abliefern, ist wirklich mies. Der Werbetext verspricht „intuitives 3D-Virtual-Play", was auf gut Deutsch aber eher „schwammige, willkürliche Steuerung" bedeutet. Denn ob es darum geht, Loopings und Brücken zu passieren, oder ob einfache Geradeausschläge gespielt werden müssen: Nie hat der Zocker das Gefühl, die Schlagsensibilität richtig unter Kontrolle zu haben – das K.-o.-Kriterium für dieses (technisch durchaus akzeptable) Spiel! ck

Termin: 17. Dez. | **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Donkey Kong Country Returns** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor, zum Beispiel küren wir gute Nintendo-Spiele mit Winter-Levels oder vergleichen mit einem Augenzwinkern den Rennspiel-Oldie **Mario Kart 64** und das neue **Gran Turismo 5**.

DR. KAWASHIMA: VOM DS AUF DIE XBOX

Lässt sich der Erfolg des Knobelspiels wiederholen?

Kaum zu glauben, dass es schon viereinhalb Jahre her ist, dass der Wissenschaftler Dr. Ryuta Kawashima mit seinen Knobelspielen auf dem Nintendo DS (linkes Bild) für immens hohe Verkaufszahlen sorgte. Die Redaktion von www.videogameszone.de hat jetzt herausgefunden, dass die Serie am 11. Februar 2011 fortgesetzt wird – ausgerechnet auf der Xbox 360. Mit 20 unterschiedlichen Übungen sollen Kinect-Spieler in **Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen** (rechtes Bild) sowohl ihren Körper als auch ihren Geist fit halten. Bis zu vier Spieler dürfen im Mehrspieler-Modus das neue Kawashima-Spiel für Xbox 360 mit der Kinect-Steuerung spielen. Wir sind allerdings skeptisch, ob es gelingt, den Erfolg der Nintendo-DS-Knobelspiele auf der Xbox 360 zu wiederholen. Der Markt dürfte inzwischen einfach übersättigt sein.

MARIO KART 64 GEGEN GRAN TURISMO 5

Äpfel und Birnen lassen sich nicht vergleichen? Doch!

Videospieler stehen auf Grafik- und Gameplay-Vergleiche, das ist hinlänglich bekannt. Die amerikanische Webseite G4TV veröffentlichte jetzt ein besonders amüsantes Video: Darin wird die Grafik von **Gran Turismo 5** dem Klassiker **Mario Kart 64** gegenübergestellt. Das PlayStation-3-Rennspiel kam am 24. November 2010 in den Handel, der Nintendo-64-Flitzer am 1. März 1997, also 13 Jahre früher. Der etwas andere Vergleich ist selbstverständlich mit einer Prise Ironie versehen, denn eine sinnvolle Erkenntnis lässt sich aus dem Gameplay-Clip nicht gewinnen. G4TV schreibt dazu auf der Webseite: „Wir wissen, dass es zwei komplett verschiedene Spiele sind und man sie nicht richtig vergleichen kann und bla bla bla, also entspann dich, Kumpel, und genieße die Mischung aus Kartfahren der alten Schule und der besten Grafik dieser Generation.“ Diesem Aufruf schließen wir uns kompromisslos an.

WINTER IN DER NINTENDO-WELT

Stephan Gerner, freier Redakteur, präsentiert die besten Nintendo-Spiele, die winterliche Stimmung bieten.

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

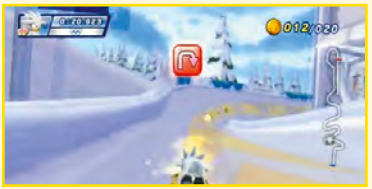
Im letzten Jahr war einer der häufigsten Kritikpunkte von euch Lesern, dass wir die **Zelda**-Reihe komplett vergessen haben. Das soll in diesem Jahr anders sein – und wir fangen gleich damit an! In fast jedem hylianischen Abenteuer erwartet Link nämlich auch ein ziemlich frostiger Tempel, beispielsweise der Eispalast in **Zelda: A Link to the Past** auf dem Super Nintendo. Dieser befindet sich ironischerweise in der Schattenwelt genau dort, wo sich in der Lichtwelt die Wüste erstreckt. Seht zu, dass ihr den Feuerstab dabeihabt, denn diesen benötigt ihr dringend, um den eingefrorenen Endboss Kholdstare aufzutauen und kaltzustellen.

MARIO PARTY 6

Der Schneeflockenpark ist eines der Spielbretter in **Mario Party 6**, die aus der Reihe tanzen. Anstatt eure Sterne für teure Münzen zu kaufen, besitzt hier jeder Spieler von Anfang an fünf der begehrten Himmelskörper. Ihr müsst euch nun gegenseitig die Sternchen abluchsen, indem ihr euch Kettenhunde auf den Hals hetzt, doch die bissigen Biester verlangen gesalzene Preise für ihre Hilfe. Am Spielfeldrand könnt ihr Schneemänner und Schneehasen beobachten, der zugefrorene See in der Mitte lädt zum Schlittschuhlaufen ein und von Zeit zu Zeit dürft ihr auch mit einer kleinen Lawine rechnen. Echt cool!

MARIO UND SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Nachdem sie sich 2008 in Peking schon einmal begegnet waren, trafen Mario und **Sonic bei den Olympischen Winterspielen** 2010 in Vancouver zum zweiten Mal aufeinander. Zwar fanden diese erst im Februar statt, aber was soll's, Winter ist Winter! Ihr könnt in verschiedenen winterlichen Disziplinen auf Medaillenjagd gehen, beispielsweise beim Skisprung oder beim Rodeln, wobei manche Disziplinen auch das Balance Board unterstützen. Die DS-Version bietet zudem einen kleinen Adventure-Modus, in dem ihr Bowser und Dr. Eggman daran hindern müsst, die sportlichen Wettkämpfe zu vereiteln.



MARIO & LUIGI: ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT

Als die Klempnerbrüder Mario und Luigi während ihres Zeitreise-Abenteuers für den DS im Kuddelmuddel-Dorf ankommen, ist dort gerade Weihnachten. Der kleine Ort liegt im tiefen Schnee vor euch, neben jedem Haus steht ein geschmückter Christbaum. Doch leider haben die Toads in Kuddelmuddel keine „stille Nacht", denn die Shroobs greifen das Dorf an. Nachdem Mario und Luigi den Bürgermeister, der wie ein Weihnachtsmann im Kamin stecken geblieben ist, befreit haben, kommen die Fieslinge zurück und entführen das Gemeindeoberhaupt. Mario und Luigi sind zunächst machtlos gegen die Eindringlinge, doch schon bald erhalten sie Unterstützung durch ihre jüngeren Ichs.

SUPER MARIO WORLD
WEIHNACHT IM SOMMER

Die Zeichentrickserie **Super Mario World** ist zwar unbekannter als die **Super Mario Bros. Super Show**, aber nicht weniger erwähnenswert. Und auch in dieser Serie gibt es eine Weihnachtsfolge, die im Hochsommer spielt. Andererseits, was sind schon Jahreszeiten, wenn man im Dinosaurierland lebt? Jedenfalls beschließt Mario, das Weihnachtsfest bei den Höhlenmenschen einzuführen, damit diese sich wieder besser vertragen. Er nennt sein Fest „Höhlen-Weihnachten" (in der Neu-Synchro „Höhligabend") und übernimmt die Rolle des Weihnachtsmanns. Doch König Koopa mopst den Geschenkesack, um das Fest ins Wasser fallen zu lassen, und entführt dabei aus Versehen den Höhlenjungen Oogtar. Ein Fall für Weihnachts-Mario und Yoshi!

POKÉPARK Wii
PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

Die Eiszone ist eines von mehreren Gebieten im PokéPark. Hier ist alles verschneit und ihr trefft auf überdurchschnittlich viele Eis-Pokémon. Selbst Botogel, das Weihnachtsmann-Pokémon, ist persönlich anzutreffen und bittet euch, Geschenke unter den Eisbaum zu legen, der nach getaner Arbeit dann auch im festlichen Glanz erstrahlt. Zonenleiter Impoleon spielt schließlich mit euch die Pistenhatz, eine lustige Rodelpartie. Übrigens folgt die Eiszone im Spielablauf auf die sommerlich heiße Strandzone. Schon irgendwie ein krasser Gegensatz, oder?

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Gran Turismo fürs Nintendo 64? Weit gefehlt, dieses müde Rennspiel ist so träge wie Wario nach dem Aufstehen.

PIXEL PANNE

In der N-ZONE 05/98 räumten wir **GT 64 Championship Edition** noch gute Chancen ein, an die Erfolgsrennspiele **Ridge Racer** und **Daytona USA** anzuknüpfen, sofern die Entwickler einige Mängel beheben. Dazu zählten unter anderem die grauslichen Randtexturen und das schlichte Schadensmodell. Doch die Bauchlandung des Herstellers Ocean folgte zwei Ausgaben später im Test: Dort kassierte das Rennspiel nur 48 Prozent Spielspaßwertung, denn anstatt Fehler zu beheben, verschlimmbesserten die Entwickler das Projekt. Im Test wurden insbesondere das lahme Geschwindigkeitsgefühl, die konstant ruckelnde Grafik und das miese Streckendesign kritisiert – so gibt es lediglich zwölf Strecken, die sich als geringfügig modifizierte Varianten von gerade einmal drei Basiskursen entpuppen. Das ernüchternde Fazit lautete daher: „**GT 64 Championship Edition** ist in allen Bereichen enttäuschend. Ob Grafik, Sound, Gameplay oder Streckendesign – hier hapert's an allen Ecken und Enden." Deutlicher hätte es Tester Hans Ippisch kaum formulieren können. ■

Christoph meint:
*„Zur Vorbereitung auf diesen Artikel habe ich **GT 64 Championship Edition** in den Modulschacht geschoben. Da zeigte sich, dass es ein grober Fehler war, dass ich wenige Stunden vorher den Redaktionskollegen beim Spielen von **Gran Turismo 5** zugesehen hatte. Der müde Nintendo-64-Renner leidet an Ruckelgrafik, die entfernt an eine Diashow erinnert, und einem bescheidenen Gameplay. Selten hat sich ein Kurven-Drift so lasch angefühlt."*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 382: Auf dem Pokémon-Casting in Babelsberg lief bereits ein Nintendo-Mitarbeiter im Zoroark-Kostüm herum. Das Pokémon lässt sich allerdings in einer in Deutschland erhältlichen Version noch gar nicht fangen.

Fakt # 383: Die verrückte Figur Imakuni aus der Game-Boy-Version des Pokémon Trading Card Game gibt es wirklich: Imakuni ist Sänger und hat in Japan den PokéRap gesungen.

Fakt # 384: In den **Pokémon**-Editionen **HeartGold** und **SoulSilver** müsst ihr im Steineichenwald zwei Porentas zum Lehrling des Köhlers zurückbringen. In den ursprünglichen Versionen **Gold** und **Silber** war es nur eines.

Fakt # 385: Der erste Mario-Charakter, der die Stampfattacke beherrschte, war nicht Mario selbst, sondern Wario in **Super Mario Land 3: Wario Land**.

Fakt # 386: Donkey Kong Land 3 erschien in Japan erst drei Jahre später als im Rest der Welt, dafür allerdings nicht in Schwarz-Weiß, sondern als Game-Boy-Color-Modul.

Fakt # 387: Donkey Kong Land 2 wird mit einer arabischen Ziffer geschrieben, der dritte Teil heißt aber **Donkey Kong Country III** – also mit römischer Zahl.

Fakt # 388: Wrinkly Kong – die Affenoma, bei der man in **Donkey Kong Country 3** den Spielstand speicherte – ist mittlerweile verstorben. In **Donkey Kong Jet Race** lässt sich aber ihr Geist steuern.

Fakt # 389: Donkey Kong Country heißt in Japan **Super Donkey Kong**. Aber **Donkey Kong Country Returns** heißt dort nicht, wie man vermuten könnte, **Super Donkey Kong Returns**, sondern einfach **Donkey Kong Returns**.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche Disziplinen beherrscht Mario besonders gut? Welche weniger?

↑ MARIO KART

Hat Mario in seinem Kart jemals eine schlechte Figur gemacht? Nein, die Hit-Bilanz der Rennspielreihe ist bislang makellos. Woran liegt das? Die Entwickler bleiben ihren Wurzeln stets treu und verzichten seit **Double Dash!!** auf Experimente, was das Spielprinzip anbelangt. Denn der Zwang, beim GameCube-Ableger mit zwei Fahrern ins Kart zu steigen, stieß nicht bei allen Serienkennern auf positive Resonanz. Auch **Mario Kart 3DS** verfügt, wie wir den ersten Proberunden entnehmen konnten, über die bewährten Spielelemente und will das Gameplay nicht grundlegend revolutionieren. Warum sollte man dies auch tun, wo es doch schon nahezu perfekt ist?

↑ MARIO TENNIS

Marios letzter Auftritt als Tennis-Profi auf dem Grün ist zwar schon eine Weile her, aber zumindest legte Nintendo im März 2009 den GameCube-Titel **Mario Power Tennis** im Rahmen der „New Play Control!"-Serie für die Wii neu auf. Wir können der Reihe, die es seit dem Jahr 2000 gibt, eine durchweg hohe Qualität bescheinigen. Wenn man es ganz genau nimmt, betätigt sich Mario übrigens schon länger auf dem Tennisplatz: Im Game-Boy-Spiel mit dem simplen Namen **Tennis** entschied er als Schiedsrichter über Punktestände und Fehlschläge.

↓ SUPER MARIO BALL

Die Entwickler von Fuse Games sind auf dem Videospielmarkt noch nicht allzu erfahren. Seit der Gründung des Studios im Jahr 2004 hat Fuse gerade mal vier Spiele entwickelt. Eines von ihnen ist **Super Mario Ball** – ein Game-Boy-Advance-Spiel, in dem Mario wie in einem Flipperautomaten durch die Luft geschleudert wird. Doch der Titel sorgte bei den Spielern nur bedingt für bleibende Eindrücke. Vor allem die Tatsache, dass bereits besiegte Gegner nach dem Verlassen des Bildschirms wieder auftauchten, wirkte recht unzeitgemäß. Immerhin war das Nachfolgeprojekt **Metroid Prime Pinball** deutlich besser.

↑ MARIO GOLF

Gab es möglicherweise deshalb noch keinen **Mario Golf**-Ableger für die Wii, weil das langjährige Entwicklerstudio der Serie, Camelot Software Planning, erst vor drei Jahren die Golfsimulation **We love Golf** veröffentlicht hat? Das ist durchaus möglich. Dank des gut ausbalancierten Spielprinzips, des hohen Grades an Abwechslung und ausgefallener Minispiele abseits des Rasens ist **Mario Golf** bei den Spielern überaus beliebt – obwohl es darin ja um eine Sportart geht, die nur wenige Leser aktiv ausüben dürften.

↓ MARIO ARTIST

Auf dem Papier klang das Konzept von **Mario Artist** gar nicht mal so schlecht: Das Kreativprogramm, das es in verschiedenen Versionen gab, erlaubte es dem Spieler, Filme und Fotos zu erstellen und diese dann seinen Bekannten vorzuführen. Auch in Minispielen ließen sich die kreierten Figuren (die frappierend an die heutigen Miis erinnern) nutzen. Doch abseits dieser Funktionen bot **Mario Artist** praktisch nichts: Man malte hier und da ein bisschen herum – das war's. So war die Motivation, das Modul ins Laufwerk zu legen, sehr gering.

Hier fordert Diddy Kong seinen Gegenspieler Wizpig zum Kopf-an-Kopf-Rennen heraus.

DIDDY KONG RACING

N64 Ist es ein Rennspiel oder ein Adventure? Beides!

Während brandneue Nintendo-Spiele bis dahin nur in Japan oder den USA enthüllt wurden, kamen diesmal die deutschen Videospieler bei der Internationalen Funkausstellung (30. August bis 7. September 1997) in den Genuss einer Weltpremiere. Rares Geheimprojekt **Diddy Kong Racing** stand dort in einer fast fertigen Version zum Probespielen bereit. Schon zwei Monate später wurde das Rennspiel in Deutschland veröffentlicht. Und das mit riesigem Erfolg! Denn **Diddy Kong Racing** war kein gewöhnlicher Spaßflitzer, wie es sie damals zur Genüge gab. Das zeigte sich schon daran, dass man nicht einfach ein paar Rennen der Reihe nach absolvierte, sondern stattdessen eine große Welt erkundete, in der sich die einzelnen Pisten nur dann öffnen ließen, wenn man die benötigte Anzahl an Luftballons besaß. Auch die Art der Fortbewegung war seinerzeit neu: Anstatt nur mit einer ollen Seifenkiste durch die Gegend zu düsen, standen einem im Kong-Spektakel gleich drei Vehikel zur Auswahl: Luftkissenboot, Kart und Flugzeug. Auch die fordernden Endgegner-Wettrennen waren damals eine grandiose Neuerung im Rennspiel-Genre. ■

***Christoph meint:** „Als **Diddy Kong Racing** Ende 1997 veröffentlicht wurde, raubte mir das außergewöhnliche Rennspiel-Adventure den Atem. Am besten gefiel mir die Tatsache, dass das Rennspiel keine bloße Aneinanderreihung von Rennen war, sondern im wahrsten Sinne des Wortes lebendig wirkte. Man fieberte mit den Piloten mit, zudem wollte man wissen, wie die Geschichte endet. Ein vorzüglicher Rennspielspaß!"*

DAS DUELL DONKEY KONG COUNTRY

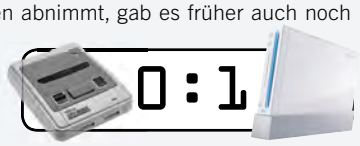
Text | Christoph Kraus

Auf welcher Konsole ist Donkey Kong Country besser – auf der Wii oder dem Super Nintendo? Wir listen Gemeinsamkeiten auf und bewerten, wo diese besser umgesetzt sind.

WIE AM FLIESSBAND

Erste Gemeinsamkeit:
Der Spielablauf ist linear.

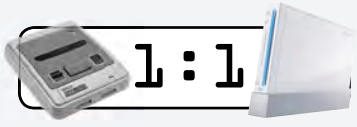
Was haben die Super-Nintendo-Jump&Runs **Super Mario World**, **Donkey Kong Country** und **Yoshi's Island** gemeinsam? Die Antwort lautet: Alle drei setzen voraus, dass ihr alle Gebiete strikt nacheinander absolviert. Abzweigungen auf der Weltkarte gibt es zwar auch, aber diese führen euch lediglich in Bonusräume und Extra-Levels. Nur wer wie am Fließband sämtliche Gebiete in der vorgegebenen Reihenfolge meistert, hat überhaupt eine Chance, den Abspann zu sehen. Bleibt man an einem Level hängen, ist Durchbeißen angesagt. Denn bevor dieser nicht geschafft ist, geht es nicht weiter. Das ist auch bei **Donkey Kong Country Returns** von den Retro Studios so. Denn anders als beispielsweise in **Donkey Kong 64**, wo man sich selbst aussuchen konnte, in welchen Welten man auf Bananen- und Münzenjagd geht, muss man im Wii-Dschungel-Jump&Run alle Gebiete in der Reihenfolge erkunden, die die Entwickler so festlegten. Immerhin gibt es jetzt Bonus-Levels, die sich in Cranky Kongs Laden freischalten lassen. Diese sorgen für einen etwas geringeren Grad an Linearität gegenüber dem Super-NES-Original von 1994. Und den Super-Assistenten, der einem das Durchspielen abnimmt, gab es früher auch noch nicht. Aufgrund dieser Tatsachen bezeichnen wir die Wii-Version in puncto Linearität als überlegen.

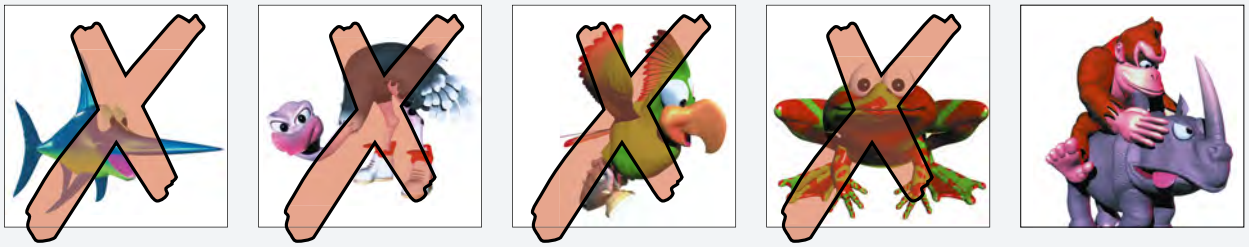


ZU HILFE!

Zweite Gemeinsamkeit:
Tierische Helfer stehen den Kongs bei.

Erinnert ihr euch noch an den Frosch Winky, den Papagei Squawks, den Strauß Expresso, die Spinne Squitter und den Fisch Enguarde? All diese sogenannten tierischen Helfer standen Donkey, Diddy, Dixie und Kiddy Kong in den drei Country-Abenteuern auf dem Super Nintendo zur Seite. Im Wii-Jump&Run **Donkey Kong Country Returns** taucht dagegen nur ein einziger Helfer auf – das Nashorn Rambi. Wir kritisierten bereits im Test in der letzten N-ZONE-Ausgabe, dass die Anzahl an Begleitern viel zu niedrig ist und dass wir vor allem die Unterwasser-Levels mit Enguarde schmerzlich vermissen. Daher geht der Punkt in der Kategorie „Tierische Helfer" eindeutig an die Super-Nintendo-Trilogie. Immerhin begrüßen wir es, dass wir auf der Wii nicht die Spinne Squitter steuern müssen. Wie hätten die Entwickler bloß das Werfen ihrer Netze umsetzen sollen – etwa durch Schütteln der Fernbedienung? Denn der Super-Nintendo-Controller hatte deutlich mehr Knöpfe zu bieten.

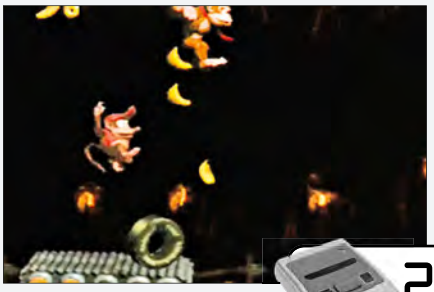




ZWEI AUSSER RAND UND BAND

Dritte Gemeinsamkeit:
Wir spielen dieselben Hauptakteure.

Als das Entwicklerstudio Rareware seinerzeit von Nintendo den Auftrag bekam, ein Spiel mit der damals revolutionären 3D-Grafik zu erstellen, waren viele Fragen noch unbeantwortet: Welche Figuren sollten darin die Hauptrolle spielen? In welcher Welt sollte das Abenteuer angesiedelt sein? Und nimmt man bereits bekannte Gegner oder erschafft man neue? Letztlich kam nach all den Überlegungen **Donkey Kong Country** heraus – vor allem deshalb, weil das **Kong**-Universum im Gegensatz zu Marios Pilzkönigreich noch so viele erzählerische Freiheiten bietet. Die Entscheidung, dass Donkey einen Partner zur Seite gestellt bekommt, wurde wohl auch relativ zügig getroffen – und die Wahl fiel auf Diddy Kong, eine Abwandlung der Figur Donkey Kong Junior aus dem gleichnamigen NES-Spiel. Dass die Retro Studios die beiden Hauptakteure aus dem ersten **Country**-Abenteuer übernahmen, liegt auf der Hand: Sie sind als eingespieltes Team bei den Spielern überaus beliebt. Daher vergeben wir für beide **Country**-Varianten auf Super Nintendo und Wii jeweils einen Punkt.



VERSCHNAUFEN? NÖ!

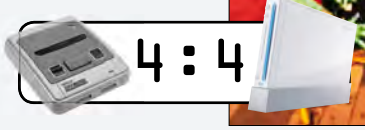
Vierte Gemeinsamkeit:
Die Spiele bieten konstante Action.

Donkey und Diddy scheuchen mit ihrem Rollangriff einen Kremling vom Bildschirm. Kurz darauf lassen sie sich von einem Fass in die Luft schleudern. Plötzlich taucht ein weiteres Fass am Himmel auf. Und noch eines. Links, rechts, oben, unten – jeder Tastendruck schmettert die Affen durch die Luft. Am Ende des Wegs lauert noch ein Kremling, gefolgt vom Typen, der die begehrte DK-Münze hütet. Dann erreichen die Kult-Affen das herbeigesehnte Speicherfass. Nach einer kurzen Verschnaufpause geht die Action heiter weiter. Diese abartig gut inszenierte Spannung verbindet die Super-Nintendo-Trilogie mit dem Wii-Serien-Comeback. Doch auf beiden Konsolen gingen die Entwickler jeweils mit anderen Ideen an die Entwicklung heran. Rareware setzte in den drei Super-Nintendo-Spielen auf schnelle Reaktionsfähigkeit und eine teils abartig hohe Gegneranzahl pro Spielminute, die Retro Studios wollten die bewährten Zutaten von einst übernehmen und sie durch neue Spielelemente anreichern, etwa die Fässer, mit denen die Kongs durch die Levels fliegen. Beide Studios haben also in puncto Action einen Punkt verdient – jeder für seine Ideen.

IST ES ZU HART, BIST DU ZU SCHWACH

Fünfte Gemeinsamkeit:
Der spielerische Anspruch ist hoch.

In dieser Hinsicht unterscheiden sich die ursprüngliche SNES-Trilogie und der Wii-Ableger keinen Deut: Wo **Country** draufsteht, ist ein hoher Schwierigkeitsgrad drin. Das war schon vor 16 Jahren so: Damals verlangten explosive Fässer, wie aus dem Nichts auftauchende Gegner und rar gesäte Speicherpunkte den Spielern ein großes Maß an Geschick ab. Waren die Endgegnerkämpfe im Serien-Original noch ziemlich schwach inszeniert – so genügte es zumeist, hin- und herspringenden Bossen dreimal auf den Kopf zu hüpfen –, hatten sie im zweiten und dritten Teil deutlich abwechslungsreichere Taktiken drauf. Auch in Donkeys Wii-Comeback kommt man ohne genaues Studium der Verhaltensmuster aller Bosse kaum weiter. Doch eine Gemeinsamkeit bleibt: Auf beiden Konsolen ist **Donkey Kong Country** ein in jeder Hinsicht schwieriges Unterfangen. Auf der Wii gibt es zwar den Super-Assistenten, aber echte Zocker setzen diese Hilfsfunktion bestimmt nicht ein! Gleichstand!

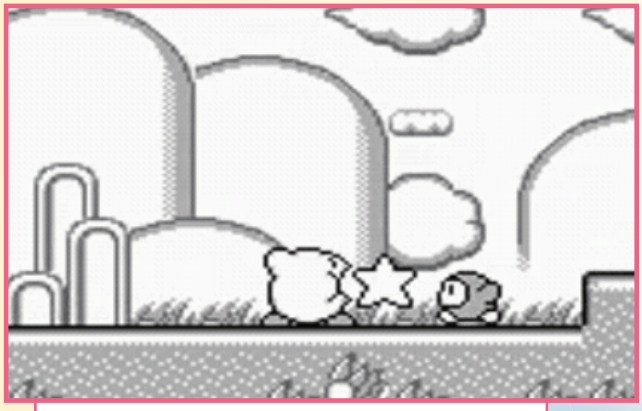


FAZIT

Beide Entwickler-Teams – sowohl Rareware als auch die Retro Studios – haben brillante Arbeit abgeliefert und qualitativ hochwertige Spiele erschaffen, die uns allen viel Spielspaß bescherten. Das Gameplay fällt auf beiden Konsolen unterschiedlich aus. Retro legt beispielsweise einen viel größeren Wert auf den Kooperativmodus, der im Original lediglich wie eine Beigabe wirkte. Doch wir sind uns einig: Egal ob Super Nintendo oder Wii, Donkey Kong Country hat gerockt und rockt immer noch. Gleichstand!

KIRBY
SEIN KUNTERBUNTER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus Nächstes Jahr feiert Kult-Knödel Kirby seinen 20. Geburtstag. Wir nehmen schon jetzt die Karriere-Stationen des Jump&Run-Stars unter die Lupe.



1992: KIRBY'S DREAM LAND

Kirbys allererstes Jump & Run wurde vom heute 40-jährigen Masahiro Sakurai entworfen, der die Geschicke des Entwicklerstudios HAL Laboratory entscheidend mitprägte. Das Pikante: Kirby erlebte seinen ersten Auftritt nicht etwa auf einer Heimkonsole – wie die meisten anderen Spielfiguren –, sondern auf dem Game Boy. Im Debüt der **Dream Land**-Serie konnte die Titelfigur allerdings seine Widersacher noch nicht aufsaugen.

Innovationsfaktor:

1993: KIRBY'S ADVENTURE

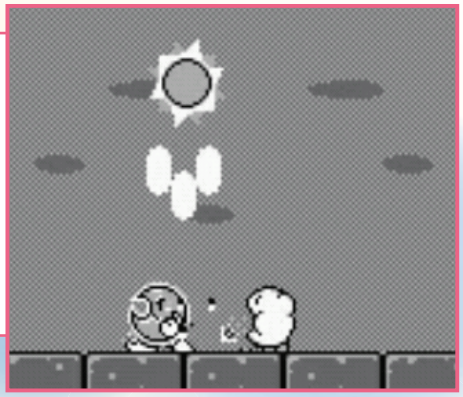
Dieses brillante Jump & Run erschien erst 1993 als eines der letzten großen NES-Höhepunkte – wohlgemerkt ein Jahr nach dem Hüpfspielklassiker **Super Mario World**! Es war der erste Nintendo-Titel, für den der damalige Übersetzer Claude M. Moyse extra nach Japan flog, um sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. Erstmals verwandelte sich Kirby darin auf Knopfdruck in andere Geschöpfe, was das Abenteuer merklich auflockerte.

Innovationsfaktor:

1995: KIRBY'S DREAM LAND 2

Das zweite Game-Boy-Abenteuer des Kult-Knödels bedient sich einiger Elemente aus **Kirby's Adventure**, behält aber gleichzeitig die Technik und den Spielaufbau des Serien-Erstlings bei. So verbündet sich Kirby auf Wunsch mit anderen Figuren, etwa dem Hamster Rick oder der Eule Coo. Man merkt, dass sich der Spieleheld Mitte der Neunziger auf der Höhe seines Erfolgs befindet – in keiner anderen Zeit wurden mehr Kirby-Comics und dergleichen veröffentlicht.

Innovationsfaktor:



1996: KIRBY'S FUN PAK

Sechs mehr oder weniger umfangreiche Spiele befinden sich auf diesem Super-Nintendo-Modul. In fünf von ihnen dürfen sogar zwei Zocker gleichzeitig am bunten Treiben teilnehmen – das gab es vorher noch nicht. **Kirby's Fun Pak** wurde jüngst übrigens unter dem Titel **Kirby Super Star Ultra** auf dem Nintendo DS neu aufgelegt. Der Titel kommt daher, dass das Originalspiel außerhalb Europas als **Kirby Super Star** bekannt ist.

Innovationsfaktor:

1997: KIRBY'S DREAM LAND 3

Hierzulande lagen zwischen der Veröffentlichung des zweiten und dritten **Dream Land**-Serienablegers ganze 14 Jahre. Denn der Abschluss der Trilogie erschien – anders als in Japan – nicht auf dem Super Nintendo, sondern erst für die Virtual Console. In **Kirby's Dream Land 3** bringt der Jump&Run-Star sieben Kumpel mit, die ihm bei seiner Reise zur Seite stehen.

Innovationsfaktor:

2000: KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Super Mario hat den Sprung in die dritte Dimension bravourös geschafft, Link ebenfalls, Donkey Kong genauso. Und Kirby? Seine Entwickler entschieden sich, ihn auf dem Nintendo 64 nicht in eine frei erkundbare Welt zu schicken. Stattdessen spendierten sie ihm ein Jump & Run, in dem man in einer polygonal gestalteten Umgebung von links nach rechts läuft. Ein gelungener Spagat!

Innovationsfaktor:

2004: KIRBY AND THE AMAZING MIRROR

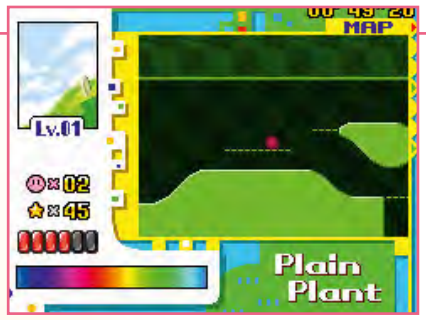
Kirbys Karriere ging auf dem Game Boy Advance weiter. Dort absolvierte er ein Jump&Run-Abenteuer nach bewährter Manier. Größte Innovation ist der Mehrspielermodus, in dem vier Kirbys gemeinsam die Levels absolvieren. **Kirby and the Amazing Mirror** stammt übrigens vom Entwicklerstudio Flagship, das später **Zelda: The Minish Cap** schuf.

Innovationsfaktor:

2005: KIRBY: POWER-MALPINSEL

Im N-ZONE-Test heimste dieses überaus kreative Jump & Run satte 90 Prozent Spielspaßwertung ein. Die hohe Zahl ist den exorbitant guten Ideen zu verdanken, die die Entwickler auf den DS brachten. Man steuert die Spielfigur erstmals nicht mit dem Digikreuz durch die Levels, sondern zeichnet mit dem Touchpen Linien ein, denen Kirby folgt. Grandios!

Innovationsfaktor:



2006: KIRBY: MOUSE ATTACK

Man merkte den Entwickler dieses traditionellen DS-Hüpfspiels deutlich an, dass sie nicht mehr allzu viel Elan hatten, ein weiteres **Kirby**-Abenteuer zu entwerfen. **Mouse Attack** war zwar kein schlechtes Spiel – immerhin verpasste es mit 82 Prozent nur knapp den N-ZONE-Hitstempel –, aber Neuerungen fehlten fast gänzlich. Auf Touchscreen-Nutzung wurde weitgehend verzichtet.

Innovationsfaktor:

2011: KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Jawohl, SO muss ein gutes Videospiel aussehen! **Kirby und das magische Garn** bringt alle Zutaten mit, die ein spritziges, unverbrauchtes Jump & Run auszeichnet. Es bietet eine originelle Grafik sowie außergewöhnliche Verwandlungsmöglichkeiten, die den Spieler oft schmunzeln lassen. Nur der Schwierigkeitsgrad ist viel zu niedrig. Man kann nicht mal ein Leben verlieren.

Innovationsfaktor:

GASTAUFTRITTE DER NINTENDO-HELDEN

Text | Christoph Kraus

Mario und Co. treten nicht nur in ihren eigenen Spielen auf. Oft statten sie anderen Serien einen Besuch ab.

In der Testrubrik der aktuellen N-ZONE-Ausgabe nehmen wir die Sportspielmischung **Mario Sports Mix** unter die Lupe. Darin treten unter anderem die Helden der Rollenspielserien **Final Fantasy** und **Dragon Quest** in vier Disziplinen gegen die Nintendo-All-Stars an. Zu solchen Gastauftritten kam es in der Videospielbranche schon des Öfteren. Auf dieser Doppelseite stellen wir zum Beispiel vor, wie es aussieht, wenn sich Kirby in die **Zelda**-Welt mischt oder wenn Samus sich im Schlafzimmer des Pilzkönigreichs ein Mittagsschläfchen gönnt. Dass wir **Super Smash Bros.** nicht auflisten, liegt übrigens nicht an schlampiger Recherche: Die Serie fungiert als Treffpunkt (fast) aller Nintendo-Figuren der ersten, zweiten und dritten Reihe.

MARIO SLAM BASKETBALL

Dieses Sportspiel stammt von denselben Leuten, die auch schon **Mario Sports Mix** entwickelten. So ist es auch nicht verwunderlich, dass zum Teil dieselben Protagonisten darin auftreten. So sind in beiden Titeln der Weiße und der Schwarze Magier oder ein Mogry spielbar. Eine außergewöhnliche Zusammenstellung!

SUPER MARIO RPG

Wenn das mal keine Überraschung ist: In diesem überaus witzigen Super-Nintendo-Rollenspiel von Squaresoft pennt doch tatsächlich Samus Aran im Schlafgemach. Wenn Mario die Weltraum-Amazone anspricht, faselt sie nur etwas davon, dass sie sich eine Mütze Schlaf gönnt, um fürs nächste Gefecht mit Mother Brain fit zu sein.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

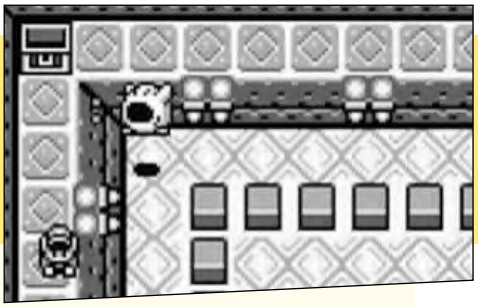
Im Action-Adventure der **Eternal Darkness**-Entwickler Silicon Knights gelangt ihr im Spielverlauf in einen Raum mit zahlreichen Computern. Auf einem Schreibtisch steht ein GameCube mit angeschlossenem Wavebird-Controller, dahinter sind Mario und Yoshi zu sehen.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Im besten Action-Adventure fürs N64 besucht Link eine Bowlingbahn. Die Krabbelminen, mit denen er dabei hantiert, heißen in Japan „Bombchu“ und weisen eine frappierende Ähnlichkeit mit Pikachus Ohren auf. Zufall?

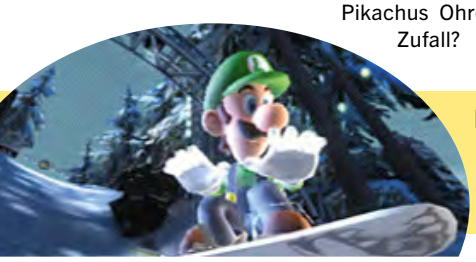
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Erinnert ihr euch an den Fischer aus **Ocarina of Time**, der sich dauernd am Allerwertesten kratzt? In **Twilight Princess** auf dem GameCube und der Wii taucht ebendieser Angler erneut auf – als Porträt-Foto an der Wand. Aber wir geben zu: Dieser Gastauftritt ist sehr, sehr gut versteckt!



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Es mag sein, dass es sich um eine Verwechslung handelt, aber urteilt selbst: Im ersten **Zelda**-Ableger für den Game Boy stößt Link auf Gegner, die sehr stark an Kirby und einen Gumba erinnern. Haben sich die Figuren etwa auf dem Weg ins Traumland und Pilzkönigreich verlaufen?



SSX ON TOUR

Als Electronic Arts 2005 ankündigte, dass Mario, Luigi und Prinzessin Peach in der Snowboard-Simulation auftreten, war das für die meisten Nintendo-Fans eine große Überraschung. Dadurch sollten wohl die Verkaufszahlen der GameCube-Version steigen – was aber nur bedingt funktionierte.

NBA STREET V3

Zur selben Zeit, als EA bestätigte, dass Mario, Luigi und Peach bei **SSX On Tour** mitmischen werden, kündigte der Hersteller auch an, dass sie im Basketballspiel **NBA Street V3** auftauchen. In **Mario Sports Mix** begeben sich die Figuren erneut aufs Spielfeld.

SOUL CALIBUR II

Spiele, die gleichzeitig für PlayStation 2, Xbox und GameCube angeboten wurden, verkauften sich in der Regel auf der weit verbreiteten Sony-Konsole am besten. Anders lief es bei diesem Prügelspiel ab, denn Link war dabei. Ein gelungener Gastauftritt, den man sich öfters wünscht!

ANIMAL CROSSING

Die Lebenssimulation steckt voller erwähnenswerter Gegenstände, die aus anderen Spielen stammen. Einer von ihnen ist ein Hut im Stil der Pikmin. Er ließ sich vom 6. bis zum 19. Februar 2009 per Wi-Fi Connection freischalten. Im GameCube-Ableger gibt es noch viel mehr solcher Details.

DONKEY KONG COUNTRY 2

Im Abspann des zweiten Super-Nintendo-Jump&Run mit den Kongs kürt Cranky die besten Videospielhelden aller Zeiten. Er kommt zur Erkenntnis: Mario und Yoshi sind auf dem zweiten und dritten Platz – klarer Sieger ist Diddy. Und Cranky muss es bekanntlich wissen!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

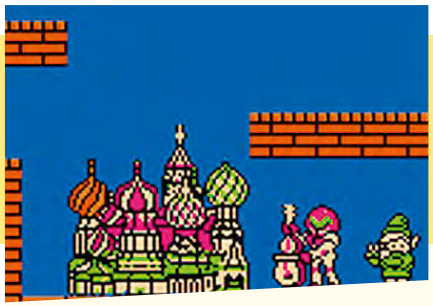
Die Retro Studios haben in ihrem neuesten Werk eine Anspielung auf den uralten **Donkey Kong**-Spielautomaten von 1981 versteckt. Im Hintergrund eines Levels sieht man das Pixelmodell der Titelfigur. Anders als früher hält der Affe jetzt aber eine Wii-Fernbedienung in die Luft. Witzig!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Einen weiteren Gastauftritt gibt's im Jump & Run mit dem Super-Affen: In Level 7-1 („Räucher-Werk") taucht im Bereich, in dem sich ein Plattenspieler neben einer Plattform befindet, der allseits bekannte Mr. Game & Watch im Hintergrund auf. Habt ihr den Altmeister schon entdeckt?

F-1 RACE

Dieses Formel-1-Rennspiel für den Game Boy hat zwar schon 20 Jahre auf dem Buckel, aber es ist immer noch so interessant, dass wir es in dieser Reportage erwähnen müssen: Bei besonders guten Leistungen tänzelt Samus Aran im Abspann herum. Neben ihr schwingen leicht bekleidete Damen das Tanzbein.



TETRIS

Hierbei handelt es sich um einen der ersten Gastauftritte in einem Game-Boy-Spiel. Wer den Knobelklassiker **Tetris** sehr, sehr lange spielt und eine hohe Punktsumme anhäuft, bekommt anschließend ein Ständchen vorgetragen: Kid Icarus, Samus Aran und Link spielen Geige, Cello und Querflöte.

GEIST

Im GameCube-Shooter **Geist** (entwickelt von den Machern der **James Bond**- und **Call of Duty**-Ableger für DS) hat Samus ihren Helm und ihren Anzug liegen lassen. Wer einen der Schränke inspiziert, gelangt zur Erkenntnis, dass Miss Aran ziemlich schlampig mit ihren Utensilien umgeht.

AERO GAUGE

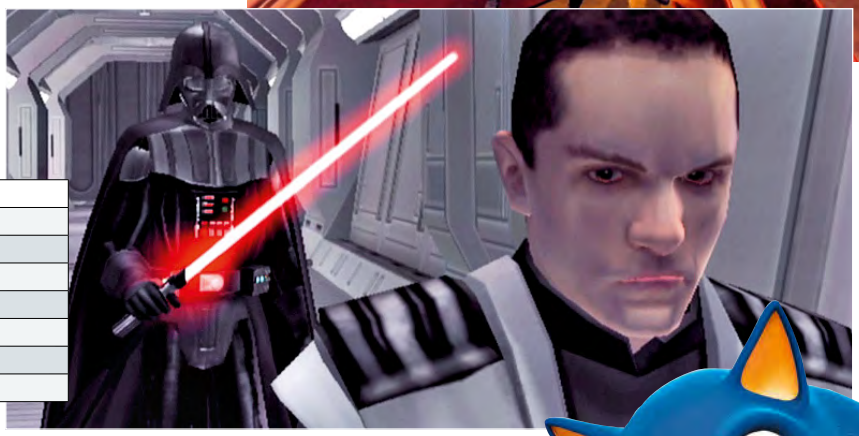
Was ist das skurrilste Fahrzeug, mit dem man durch ein Rennspiel heizen kann? Die Antwort fällt nicht allzu schwer – obwohl das zugehörige Spiel ziemlich unbekannt (und auch nicht sonderlich gut) ist: Es ist ein fliegender Nintendo-64-Controller im Rennspiel **Aero Gauge** von Konami!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

Wii – Cheats für neue Outfits und Extras

Das neue **Force Unleashed** macht auf der Wii eine richtig gute Figur! Damit ihr noch mehr aus dem Action-Spektakel herausholen könnt, haben wir ein paar Cheats für euch zusammengetragen. Um diese zu verwenden, begebt ihr euch zunächst ins Hauptmenü und wählt die Option „Passwort-Eingabe" an. Gebt jetzt die folgenden Cheats ein, um neue Outfits und weitere Extras freizuschalten. Möge die Macht mit euch sein!



Extra	Passwort
Stormtrooper-Outfit	TK421
Terror-Trooper-Outfit	SHADOW
Boba-Fett-Kostüm	MANDALORE
Lehrlings-Kostüm	VENTRESS
Sith-Outfit	HAAZEN
Force Repulse	MAREK
Lichtschwert-Kristall	SOLARI

SONIC COLOURS

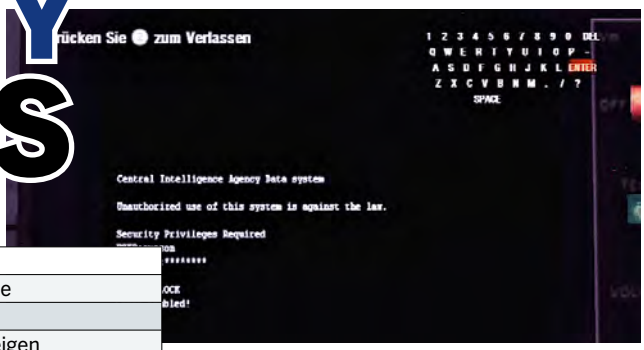
Wii – Freischaltbare Extras

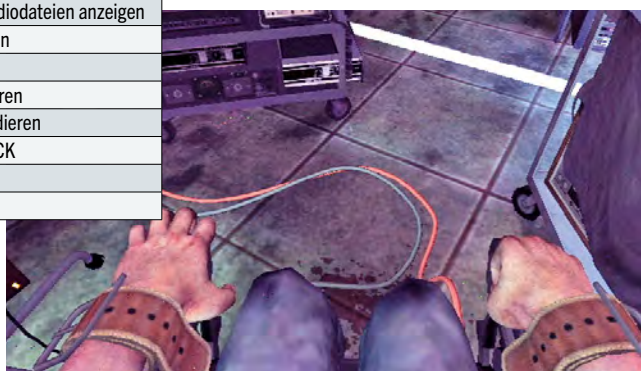
Leider gibt's fürs neue **Sonic**-Spiel keine Cheats wie etwa unendlich viele Leben, Levelanwahl oder Ähnliches. Dafür haben wir ein paar andere geheime Features des Spiels entdeckt, die ihr freischaltet. Wir verraten euch, wie ihr im Handumdrehen an einen Mii-Charakter für das **Sonic**-Simulator-Spiel kommt oder was ihr tun müsst, um den legendären Super Sonic freizuschalten. Doch Vorsicht: Wenn ihr mit Super Sonic und seinen coolen Fähigkeiten spielen möchtet, wird euch einiges abverlangt!

Mii-Charakter:
Um den Mii-Charakter für das Simulator-Spiel freizuschalten, müsst ihr lediglich 30 rote Ringe einsammeln.

Super Sonic:
Um Super Sonic freizuschalten, müsst ihr euch ordentlich ins Zeug legen: Sammelt zuerst ALLE 180 roten Ringe aus den normalen Levels des Spiels, um den zweiten und dritten Akt des Sonic-Simulator-Spiels freizuschalten. Jetzt müsst ihr wiederum alle 21 Abschnitte des Simulators durchspielen, um im Hauptmenü eine in Gold unterlegte Option für Super Sonic zu bekommen. Wählt diese einfach an, um mit Super Sonic zocken zu können.

CALL OF DUTY BLACK OPS





Wii – Weitere Befehle für den Computer im Cheatmenü

Code	Wirkung
HELP	Befehlsliste
LOGIN	Einloggen
MAIL	Mails anzeigen
DIR	Bild- und Audiodateien anzeigen
CAT X (X = Dateiname)	Datei X öffnen
ALICIA	Therapeut
ENCODE X (X = Wort)	Wort X kodieren
DECODE X (X = Wort)	Wort X dekodieren
Alle Missionen freischalten	3ARC UNLOCK
Schaltet sämtliche Intel im Spiel frei	3ARC INTEL
Text-Spiel „Zork“	ZORK

In der letzten Ausgabe haben wir euch bereits einige Cheats zum neuen **Call of Duty** geliefert, diesmal kommt der Nachschlag. Um an den Computer für die Cheateingabe zu gelangen, blickt ihr im Hauptmenü einfach nach unten und drückt – falls ihr das Spiel mit einem Classic Controller spielt – abwechselnd schnell ZR und ZL. Alternativ könnt ihr auch eure Wii-FB und das Nunchuk schütteln. Nachdem ihr euch so von den Fesseln befreit habt, benutzt ihr den Computer hinter euch, um die folgenden Codes einzugeben.

BAKUGAN BESCHÜTZER DES KERNS

Wii – Cheats für Spezialfähigkeiten

Damit ihr im neuen **Bakugan**-Spiel für die Wii noch mehr Spaß habt, haben wir auch hierfür ein paar Cheats für euch parat. Sucht dazu das Feischaltmenü auf, das ihr über den Optionspunkt „Sammlung“ im Hauptmenü erreicht. Dort gebt ihr zuerst den Code **HXV6Y7BF** ein und könnt dann die folgenden Codes einsetzen.

Code	Wirkung
2FKRRMNCDQ	10.000 Energiekerne
YQLHBBSMDC	Donnerschlag
HUUH8ST7AR	Erdrüstung
82D77YK6P8	Feuergeist
JJUZDEACXX	Lichtpfeil
TD4UMFSRW3	Tornadostrudel
YJ7RGG7WGZ10	Vexos Pässe
QY8CLD5NJE	Wassersäule

BEYBLADE: METAL FUSION

DS – Cheats für geheime Extras

Auch für Konamis spaßigen DS-Titel **Beyblade** haben wir einige Tipps für euch auf Lager. Der einzige Haken daran ist, dass ihr zuerst den Story-Modus einer beliebigen Figur durchspielen müsst, bevor ihr die Passwörter einsetzen könnt. Wenn ihr dies geschafft habt, aktiviert ihr einfach die folgenden Passwörter im entsprechenden Bildschirm. Viel Spaß beim Mogeln!

Extra	Passwort
Cyber Pegasus Lambda R	DZ4gjMA58V
Cyber Lambda S	Zw71nVSJuL
Belzebrute Y	WICQtq4hNs
Pegasus Omega M	bMJ4O7osHq
Pegasus Omega W	Po0OiV3Qny

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Text | Christoph Kraus So ergattert ihr alle – ja, wirklich alle! – Puzzleteile im besten Wii-Jump&Run des letzten Jahres!

ALLGEMEINE INFOS

Wie schalte ich jeweils die Levels 1-K, 2-K, 3-K, usw. frei?
In jedem Level sind vier Buchstaben versteckt, nämlich K, O, N und G. Wer alle Buchstaben innerhalb einer Welt findet, der schaltet einen Level frei, an deren Ende Donkey und Diddy Kong jeweils eine Lichtkugel erhalten. Wer alle acht einsammelt (also in jeder der acht Welten eine), der erhält Zugang zum Goldenen Tempel, der neunten Welt.

Was hat es mit der neunten Welt auf sich?
Der Goldene Tempel besteht nur aus einem einzigen Level – er heißt pikanterweise genauso wie die Welt. Es handelt sich um einen extrem herausfordernden Abschnitt, in dem keinerlei K-O-N-G-Buchstaben versteckt sind, dafür aber fünf Puzzleteile.

Habe ich Donkey Kong Country Returns vollständig durchgespielt, wenn im Hauptmenü 100% Fortschritt angezeigt werden?
Nein! Anders als bei den übrigen **Donkey Kong Country**-Abenteuern, in denen man zwischen 101 und 105% Spielfortschritt erzielen konnte, sind es diesmal satte 200%.

WELT 1: DSCHUNGEL

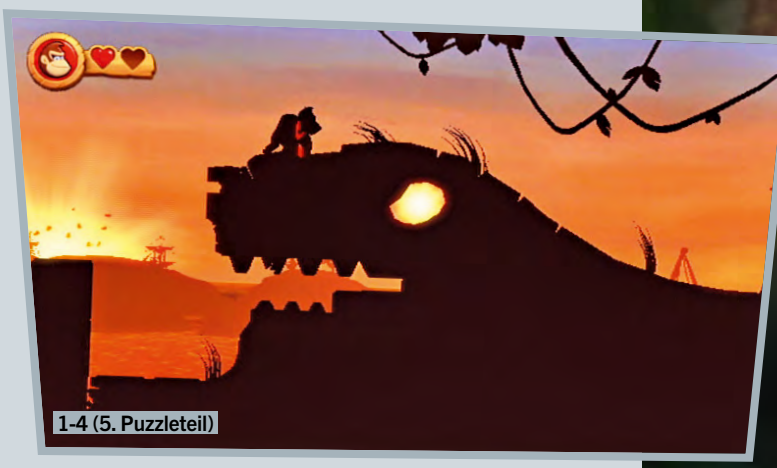
1-1: DSCHUNGEL-FIEBER
1. Wer am Anfang des Levels die Höhle erkundet, findet darin das erste Puzzleteil.
2. Lauft nach dem Buchstaben K auf den Bäumen nach links und pustet die Blume weg. So wird das zweite Fundstück freigelegt.
3. Das nächste Puzzleteil befindet sich im dritten Block, der nach vorne einstürzt. War doch gar nicht so schwer!
4. In einer der Pflanzen, die sich in unmittelbarer Nähe zum geheimen Untergrund befinden, lässt sich das vierte Puzzleteil durch Trommeln ergattern. Kein Problem für euch!
5. Sammelt ihr auf der Trampolinblume alle Bananen ein, so winkt euch ein weiterer Schatz.
6. Trommelt auf die DK-Plattform und lasst euch nach hinten feuern. Schwebt dort anschließend nach links, um auf einer Säule ein weiteres Puzzleteil zu ergattern.
7. Wenige Schritte später trommelt ihr auf die Steinplatte, um in einen Bonusraum zu gelangen. Dort lauert noch ein Puzzleteil.
8. Oberhalb der Hängebrücke bekommt ihr das vorletzte Fundstück.
9. Lauft ganz am Ende des Levels nicht ins Zielfass, sondern weiter nach rechts. Voilà, noch ein Goldobjekt!

1-2: KLETTERKÖNIG
1. Schwebt direkt nach dem Buchstaben K nach rechts. In der Höhle ist der erste Schatz verborgen.
2. Nach dem ersten rotierenden Rad müsst ihr euch links halten. Auch dieses Puzzleteil ist hinter einem Vorsprung verborgen.
3. Dasselbe gleich nochmal, diesmal rechts oberhalb der Stacheln!
4. Zwischen den beiden Hängebrücken ist eine Pflanze zu sehen. Trommelt, damit ein Fass sichtbar wird, und lasst euch im Hintergrund in den Bonusraum (er befindet sich oben) katapultieren.
5. Kurz vor dem Speicherpunkt schnappt eine fleischfressende Pflanze nach euch. Genau an dieser Stelle ist das fünfte Puzzleteil verborgen.
6. Sobald das Bild nach oben scrollt, ist in einer Höhle (rechts) ein weiterer Schatz versteckt.
7. Seid ihr oben angekommen, ist rechts neben der Trampolinpflanze noch ein Goldstück verborgen.

1-3: WIPFELBOOGIE
1. Fliegt nach dem ersten DK-Fass nach rechts.
2. Sobald ihr Rambi erreicht habt (das Nashorn befindet sich nach dem Speicherpunkt im Untergrund), lauft ihr mit ihm zurück nach links und scharrt an der Stelle mit seinen Hufen, wo die blauen Vögel hin und her laufen. So erreicht ihr einen Bonusraum.
3. Das nächste Puzzleteil ist in einem der Blöcke verborgen, wenn ihr weiterlauft. Es liegt unterhalb des DK-Fasses.
4. Lauft kurz nach dem Feuergegner in die Stacheln hinein. So erreicht ihr noch einen Bonusraum.
5. Beendet den Level nicht sofort, sondern lauft kurz vorm Schluss nach rechts. Schon habt ihr ein weiteres Puzzleteil gefunden.

1-3 (2. Puzzleteil)

1-4: KÜNSTE IM DÄMMERLICHT
1. Lauft gleich am Anfang nach links.
2. Direkt nach dem Speicherpunkt und dem DK-Fass kommt ihr auf eine Plattform. Bleibt ihr für einige Sekunden darauf stehen, so führt sie euch zum zweiten Schatz.
3. Lauft unmittelbar nach den kreisförmig angeordneten Bananen nach rechts. Ihr erreicht so eine unsichtbare Höhle.
4. Ein paar Schritte weiter gelangt ihr zu zwei Wippen. Auf der oberen Wippe befindet sich das Puzzleteil.
5. Erreicht ihr das Maul des Dino-Skeletts, hütet euch davor, auf den Block zu trommeln! Springt von ihm aus zuerst nach rechts weiter.


1-4 (5. Puzzleteil)

1-5: BAUMKRONEN-KANONEN
1. Kurz vor dem ersten DK-Fass befindet sich das erste Puzzleteil, wenn ihr an der gelben Pflanze einen Trommelschlag ausführt.
2. Lasst euch im zweiten Fass nach dem Buchstaben O nicht nach rechts schießen, sondern nach unten.
3. Habt ihr den Abgrund mit den Fässern passiert, erreicht ihr eine Plattform, die brüchig aussieht. Wer hier trommelt, wird in einen Bonusraum geführt.
4. Wieder an der Oberfläche, findet ihr das nächste Goldstück links vor dem Speicherpunkt in der gelben Pflanze.
5. Lasst euch beim siebten Fass nach dem Buchstaben N nicht unten entlang feuern, sondern folgt dem Weg, den die einzelne Banane vorgibt.

1-6: LUSTIGER LOREN-LIMBO
1. Das erste Puzzlestück befindet sich am Anfang ganz links.
2. Begebt euch zunächst nach oben und haltet im linken Bildbereich nach einem Höhleneingang Ausschau.
3. Weicht ihr vor dem Buchstaben O dem Gegner aus, so erreicht ihr dieses Glitzerstück.
4. Dieser Schatz ist nicht zu verfehlen!
5. Wenn das Bild nahe an euch heranzoomt, taucht das Puzzlestück nach der einzelnen Banane auf.

1-K: PLATTFORM-PANIK
1. Dieses Puzzleteil ist schon auf den ersten Blick sichtbar. Kein Problem für geübte Spieler!
2. Habt ihr alle Säulen passiert, gelangt ihr zu einer Plattform mit einer Vase. Zertrümmert diese, um den Schatz freizulegen!
3. Wartet ihr auf der linken Plattform ab, bis sich diese senkt, so gelangt ihr auf die rechte. Dort glitzert es erneut golden.
4. Dieses Puzzleteil ist zwar schwierig zu ergattern, aber immerhin ist es nicht zu verfehlen. Aber der Sprung dorthin muss gut geübt sein.
5. Auch dieses Fundstück lässt sich mit Geschick schnell erreichen.

WELT 2: STRAND

2-1: PLANKEN-PARCOURS
1. Klettert ihr am Anfang auf die Holzplanken, so findet ihr auf der linken Planke das erste Puzzleteil.
2. Wer ein paar Schritte weiter auf die Fässer trommelt, schaltet ein Fass frei, das euch zu einem Bonusraum führt.
3. In einer Schatzkiste werdet ihr kurz darauf schon wieder fündig.
4. Unmittelbar nach dem Speicherpunkt steht eine Schatzkiste. Auch darin verbirgt sich ein Puzzleteil.
5. Wenig später gelangt ihr zu einem DK-Fass. Springt ihr von dort aus in das große Fass, so gelangt ihr in den Bonusraum. Vorher müsst ihr die Kanone durch Trommeln zünden!

2-2 (1. Puzzleteil)

2-2: SANDIGER STRANDSAND
1. Um das erste Puzzleteil, das sich ganz links befindet, zu ergattern, müsst ihr das DK-Fass an die Wand schleudern.
2. Trommelt anschließend auf die drei Fässer, um dieses Goldstück erscheinen zu lassen.
3. Ein Stück weiter gelangt ihr zu zwei Geschossen, in der Mitte ist eine Blume. Pustet auf sie, um das Puzzleteil zu bergen!
4. Das in der Luft schwebende Relikt bekommt ihr, indem ihr auf ein Geschoss, das von rechts kommt, hüpft.
5. Wer die Kanone zerstört, legt einen Weg frei, der zum vierten Puzzlestück in diesem Level führt.
6. Lauft vom Speicherpunkt aus einfach nach links. So gelangt ihr in einen weiteren Bonusraum.
7. Trommelt auf die goldene DK-Platte, um in ein anderes Areal zu kommen. Ganz am Ende des Weges sind rechts Kisten zu sehen. Dahinter verbirgt sich das Puzzleteil.

2-2 (5. Puzzleteil)

2-3: UNTER BESCHUSS
1. Dieses Fundobjekt ist gut versteckt: Pustet ins hellgrüne Gras, um den ersten Schatz in diesem Level zu finden!
2. Kurz vor dem Buchstaben K taucht das erste Puzzleteil auf, wenn ihr euch die Bananen schnappt.
3. Nachdem ihr den Buchstaben N eingesackt habt, erscheint ein neues Goldstück.
4. Und gleich darauf noch eines!
5. Steuert am Ende nicht auf das allerletzte Fass zu, das den Level beendet, sondern lasst euch auf den Boden fallen. Wenn ihr anschließend auf der rechten Seite trommelt, gelangt ihr zum Geheimgang.

2-3 (5. Puzzleteil)

2-4: VOLLES ROHR!
1. Dieses Fundstück gibt's gleich am Anfang, wenn ihr auf die beiden Fässer trommelt.
2. Kurz nach dem ersten Elektrogegner befindet sich eine Pflanze. Wer diese wegpustet, bekommt schon wieder einen Schatz.
3. Vor dem Windrad befindet sich ein Steg, in dessen Nähe zwei Stampfblöcke zu sehen sind. Über ihnen befindet sich der Goldschatz.
4. Pustet ins Windrad und lasst euch auf die andere Seite der Insel katapultieren. Willkommen im Bonusraum!
5. Nach dem nächsten Bombenhagel gelangt ihr zu einer brüchigen Kiste. Zerschlagt sie!
6. Schleudert das Fass, das sich in der Nähe des Speicherpunkts befindet, auf die Wand, um das Puzzleteil freizulegen.
7. Schleppt das nächste Fass ganz bis zum Ende des Levels und schleudert es dann auf die Wand, um einen Bonusraum zu betreten.

2-5: STÜRMISCHE SEE
1. Lauft nach dem Buchstaben K um den Felsblock herum. Auf seiner Oberseite ist das erste Puzzleteil versteckt.
2. Ein paar Schritte weiter gelangt ihr zu einer Laterne. Trommelt kurz danach auf die Steinplatte, um in einen Bonusraum zu gelangen.
3. Springt in das Fass mit dem Pfeil und lasst euch im 90-Grad-Winkel nach oben schießen.
4. Das nächste Puzzleteil ist einfach zu finden. Trommelt einfach auf das Fass und schon taucht es auf.
5. Die Schatzkiste beherbergt ein weiteres Objekt der Begierde.

2-6: WAL-FAHRT
1. Habt ihr am Anfang die Plattform im Gestein entdeckt, unter der sich nichts befindet? Trommelt drauf! So gelangt ihr in einen Bonusraum. Was ihr dort einsackt, versteht sich von selbst.
2. Trommelt exakt am Speicherpunkt – von der Palme fällt dann ein Schatz herunter.
3. Nach dem Speicherpunkt seid ihr zum zweiten Mal auf dem Rücken eines Wals unterwegs. Das Puzzleteil ist nicht zu übersehen. Springt auf den oberen Gegner, um es zu bekommen.

4. Das vierte Fundstück erwartet euch nach dem Buchstaben N zwischen den beiden Piratenflaggen.
5. Am Ende der „Wal-Fahrt“ gibt’s noch ein Puzzleteil zu sammeln. Es ist auf Anhieb zu sehen.

2-7: WELLENBRECHER-WAHNSINN
1. Voilà: Schon die erste Kiste beherbergt ein Puzzleteil!
2. Nach der Kraxeleinlage über die Moosfläche gelangt ihr in ein riesiges Fass. Trommelt auf den Block, um das Puzzleteil erscheinen zu lassen.
3. Exakt an derselben Stelle ist eine hohle Steinplattform zu sehen. Trommelt drauf! Sie führt euch in einen Geheimgang.
4. In der Höhle mit den Haien seht ihr eine Schatzkiste. In ihr ist ein weiteres Fundstück verborgen.
5. Nach dem Verlassen der Höhle stoßt ihr auf eine Wanne. Trommelt, bis sie sich leert und ein Puzzleteil zum Vorschein kommt.

2-K: TRÜMMERTEMPEL
1. Nach einigen Sekunden Spielzeit gelangt ihr auf eine Plattform, die in der Lava versinkt. Das Puzzleteil befindet sich links oben.
2. Kurz darauf kommt ihr zu einer Plattform, auf deren Oberseite rote Stacheln angebracht sind. Wenn ihr dort die Vase (sie befindet sich rechts neben den Stacheln) zerschlagt, so erhaltet ihr das zweite Puzzleteil.
3. Ein paar Schritte weiter bemerkt ihr das nächste Puzzleteil unterhalb einer Plattform. Wie gelangt ihr bloß dorthin? Mit einem Rollsprung!
4. Nach der Kraxeleinlage über die Moosfläche müsst ihr der Fledermaus auf den Kopf springen, um die Oberseite zu erreichen. Dort ist das Fundstück in der Vase verborgen.
5. Das nächste Puzzleteil erhaltet ihr, wenn ihr die nächste Vase zerschlagt. Sie ist im Areal, in dem euch einige Fledermäuse entgegenflattern.

2-6 (2. Puzzleteil)

2-7 (2. Puzzleteil)

WELT 3: RUINEN

3-1: WACKELIGER WASSERWEG
1 . Rollt gleich am Anfang nach links auf die entlegene Plattform.
2. Setzt den Weg fort, bis ihr zu einigen Öllampen kommt. Blast sie aus und zieht am Seil, um einen weiteren Fund zu machen.
3. Lauft ihr weiter, so gelangt ihr an einen weiteren Strick. Zieht daran und hangelt euch nach links in den Bonusraum.
4. Springt im nächsten Areal auf das mittlere Blockgebilde, das eingestürzt ist.
5. Halt! Zieht vorerst nicht an der Leine, sondern schnappt euch zuerst das Puzzleteil (rechts)!
6. Nachdem ihr die Höhle betreten habt, gelangt ihr zu einem Eisgegner. Blast ihn aus und zerschlagt die Vase im Hintergrund.
7. Wenn ihr den Zielpunkt schon seht, rollt ihr euch nach rechts auf die Plattform und zieht an der Leine.

3-2: KNOPF-KNÜPPELEI
1. Trommelt am Anfang ganz links auf den Boden, aber Achtung: Das Felsgebilde stürzt ein!
2. In der Höhle beherbergt die erste gelbe Pflanze ein weiteres Objekt der Begierde.
3. Befindet ihr euch an der Stelle mit den explosiven Fässern, lasst euch vom zweiten Fass nach links an die Moosfläche schießen. Links davon ist das Puzzleteil verborgen.
4. Im weiteren Verlauf schleudert ihr euch in einem Abschnitt von Fass zu Fass. Befindet ihr euch im rechten oberen Fass, lasst ihr euch rechts in die brüchige Stelle der Wand katapultieren. Dort ist ein Bonusraum versteckt.
5. Hangelt euch unmittelbar nach dem Speicherpunkt an der Moosfläche nach links.
6. Ihr habt die vier roten Schalter gedrückt und steht wieder auf festem Boden? Gut, lauft in diesem Gebiet nach rechts unten zum Puzzleteil.
7. Nach dem zweiten Speicherpunkt gelangt ihr in ein Areal mit lauter Hühnern. Anschließend müsst ihr eine Sprungpassage überstehen. Dort lauert das Puzzleteil links oben.

3-3 (2. Puzzleteil)

3-3: MASTENSCHIESSEREI
1. Seid ihr im hinteren Bildschirmbereich angekommen, pustet ihr auf die Blume , die links auf der Plattform blüht.
2. Lotst nach dem Speicherpunkt die Krabbe nach links, wo die drei Kisten stehen, und stampft alle drei ein.
3. Das nächste Puzzleteil ist unter der breiten Kiste verborgen. Trommelt so lange, bis sie kaputt geht!
4. Seid ihr auf dem Schiff mit der Moosfläche angekommen, lasst dort rechts unten eine Bombe auf die Schatzkiste einschlagen. Der Weg führt euch in einen Bonusraum.
5. Das nächste Puzzleteil befindet sich im selben Areal oben an der linken Schiffsseite.
6. Auch oben auf der rechten Schiffsseite ist ein Schatz versteckt.
7. Am Schluss müsst ihr euch an einer Liane entlang hangeln. Lasst euch an dieser Stelle herabfallen, um den Schatz einzusacken.

3-4: FEUCHTES VERLIES
1. Schnappt euch das DK-Fass und tragt es über das Mühlrad. Das Puzzleteil hängt in der Luft in einem Sack.
2. Setzt ihr den Weg fort, gelangt ihr zu einer Vase. In ihr befindet sich ein weiteres Goldstück.
3. Unter dem letzten (sich schnell bewegenden) Mühlrad ist eine Blume. Pustet sie weg!
6. Lauft direkt nach dem Speicherpunkt unten nach rechts. So gelangt ihr in einen Bonusraum.
7. Geht ein Stück weiter und pustet (links) auf das Windrad. Springt anschließend oben ins Fass und hüpft zum begehrten Fundstück.
8. Nehmt das Fass, das im Weg herumsteht, mit und zerstört damit den Sack, der sich in unmittelbarer Nähe zu den Mühlrädern befindet.
9. Den nächsten Geheimgang findet ihr, wenn ihr euch an der Moosfläche entlang hangelt. Trommelt dazu auf die steinerne Plattform.

3-5: BISSIGE BEERCHEN
1. Kraxelt gleich am Anfang die Moosfläche empor. So gelangt ihr in einen Bonusraum.
2. Ihr habt den Buchstaben K gesammelt? Dann müsst ihr im nächsten Abschnitt links oben in den geheimen Raum springen. Dort verbirgt sich ein weiteres Objekt der Begierde.
3. Wenn ihr euren Weg fortsetzt, gelangt ihr zu einem weiteren Katapult-Gegner. Lasst euch oben in das Fass schießen, um weiterzukommen.
4. Unmittelbar vor dem Speicherpunkt befindet sich eine unsichtbare Wand mit einem Puzzleteil darin.
5. Bald gelangt ihr zu zwei Kerzen, in der Mitte hüpft ein Katapult-Gegner hin und her. Trommelt ihn erst bewegungsunfähig und nutzt ihn dann als Plattform, um die Kerzen auszupusten.
6. Trommelt den Gegner im selben Raum zu Boden, um ihn als Katapult zu nutzen. Er schleudert euch anschließend nach links oben zum nächsten Goldstück.
7. Trommelt im allerletzten Areal links auf die rote Fläche, damit ein Pilz erscheint. Er katapultiert euch zum siebten Objekt der Begierde.

3-6: WACKELTEMPEL
1. Lasst euch ganz am Anfang mittels der Fässer nach links feuern. So gelangt ihr zum ersten Schatz.
2. Seid ihr auf Rambis Rücken unterwegs, lauft wieder an den Startpunkt zurück. Nur mit der Hilfe des Nashorns kommt ihr links in die Höhle hinein.
3. Ist euch beim Weg in den Abgrund die brüchige Plattform im Untergrund aufgefallen? Trampelt darauf! So gelangt ihr in den Bonusraum.
4. Seht ihr nach dem Speicherpunkt die gelbe Pflanze? Sie beherbergt ein weiteres Puzzleteil.
5. Beendet den Level nicht gleich, sondern trampelt ganz am Ende auf die gelbe Pflanze, um noch ein Puzzleteil zu bergen.

LEVEL 3-K: SCHIEBESTAMPFER
1. Das erste Puzzleteil ist nicht zu verfehlen. Es ist in einer Lücke im Gestein verborgen. Mit ein wenig Aufwand gehört es euch!
2. Der zweite Schatz ist ganz ähnlich versteckt.
3. Und noch einmal!
4. Siehe oben.
5. Gääähn! Auch dieses Puzzleteil lässt sich einfach schnappen. Dieser Level war doch nun wirklich nicht schwierig!

WELT 4: HÖHLE

4-1: KLAPPERSCHIENEN
1. Dieses Puzzleteil ist leicht zu ergattern. Befindet ihr euch vor dem Höhleneingang, lauft ihr dort nach links in die unsichtbare Kammer. Dort lauert der erste Schatz.
2. Seid ihr in der Höhle angekommen, lauft an der Stelle, an der es nach oben geht, trotzdem weiter nach rechts. In der unsichtbaren Höhle verbirgt sich das zweite Goldstück.
3. Unmittelbar unter dem Speicherpunkt ist das dritte Puzzleteil im Bonusraum versteckt.
4. Kurz darauf fallt ihr nach unten in die Tiefe. Springt nicht nach rechts weiter, sondern bleibt auf den einstürzenden Holzplattformen stehen. So gelangt ihr in einen weiteren Bonusraum.
5. Wer von der Schiene relativ spät abspringt, hat eine Chance, dieses Puzzleteil zu ergattern. Schwierig!

4-1 (1. Puzzleteil)

4-2: KLAMMERAFFENFAHRT
1. Nehmt bei der Schienenverzweigung die obere Route, um den ersten Fund zu machen.
2. Nach dem Buchstaben K seht ihr unten ein explosives Fass. Springt vorher von der Schiene ab, um in den Bonusraum zu gelangen.
3. Sobald ihr aus dem Bonusraum zurück kommt, springt ihr auf den Tiki-Gegner, um das Objekt der Begierde zu erwischen.
4. Die Pflanze links vom Speicherpunkt beherbergt noch ein Puzzleteil.
5. Ist der Buchstabe N in Sichtweite, springt ihr von der Moosfläche ab und steigt in die Lore.

4-3: EINE BOMBIGE FAHRT
1. Springt auf einen der Maulwürfe am Anfang, um nach oben zum Puzzleteil zu gelangen.
2. Für das nächste Fundobjekt müsst ihr die untere Route nehmen. Mit einem kurzen Sprung schafft ihr es dorthin.
3. Seid ihr an der Stelle angelangt, an der drei Eiszapfen von oben herabfallen, springt ihr nur über die erste und zweite Schienenlücke. Bei der dritten lasst ihr euch einfach nach unten purzeln. So erreicht ihr einen geheimen Streckenabschnitt mit einem Puzzleteil am Ende.
4. Senkt sich die Eisdecke, duckt ihr euch nur, wenn sie euch erfassen würde. Bei den Bananen könnt ihr senkrecht stehen. So sackt ihr das Puzzleteil mühelos ein.
5. Am Ende des Levels, wenn das Schluss-Fass schon sichtbar ist, lauft ihr rechts in die Höhle hinein. Willkommen im Bonusraum!

4-4: MAULWURFPATROUILLE
1. Wer gleich am Anfang nach links läuft, sichert sich im Bonusraum das erste Goldstück.
2. Wer es schafft, zu Beginn der Reise auf dem Fass alle Bananen zu ergattern, der wird mit dem zweiten Puzzleteil belohnt.
3. Das gleiche Spiel folgt nach dem Speicherpunkt nochmal: Sammelt alle Früchte ein!
4. Im Abschnitt mit der Achterbahn müsst ihr alle Maulwürfe vom Himmel fegen, um einen weiteren Goldschatz zu erhalten.
5. Lauft am Ende nicht ins Fass hinein, sondern zertrümmert die gelbe Pflanze ganz rechts.

4-5: HÖHLENHATZ
1. Sobald der Boden einstürzt, springt gleich zurück nach links. Ein Puzzleteil regnet plötzlich vom Himmel!
2. Ihr kennt die Prozedur bereits aus anderen Levels: Haltet euch nach dem Sturz in die Tiefe links, um dort einen Bonusraum zu betreten.
3. Zwischen den Buchstaben K und O befindet sich das zweite Puzzleteil. Es ist nicht zu übersehen.
4. Nach dem Auftritt der Riesenfledermaus gibt's das nächste Fundstück. Auch dieses ist auf Anhieb in Sichtweite.
5. Das nächste Objekt der Begierde befindet sich nach dem nächsten Speicherpunkt tief unten.

4-K: PIEKSENDE PREZIOSEN
1. Nach dem riesigen Block mit den Stacheln gelangt ihr zu einer kleinen Plattform, auf der sich eine Vase befindet. Trommeln lässt den Schatz erscheinen.
2. Auch auf der ersten Plattform nach der Stelle mit den vier großen Stachelblöcken seht ihr eine Vase. In ihr befindet sich ebenfalls ein wertvolles Puzzleteil.
3. Den nächsten Fund macht ihr auf der Spitze der stacheligen Säule.
4. Um das nächste Goldobjekt zu ergattern, müsst ihr einen Rollsprung ausführen.
5. Gegen Ende des Levels feuert euch ein explosives Fass durch die Luft. Lasst euch erst auf die rechte Seite katapultieren und hüpft anschließend mittels Rollsprung zurück nach links, dem Puzzleteil entgegen.

WELT 5: WALD

5-1: LIANEN-TAL

1. Die Höhle ganz links beherbergt den ersten Goldschatz.
2. Unterhalb der zweiten Liane befindet sich ein Bonusraum. Nix wie rein! Schon gehört euch ein weiteres Puzzleteil.
3. Nach dem DK-Fass befindet ihr euch vor einer sehr großen Liane. Direkt darunter ist ein grüner Busch, in dem sich ein explosives Fass befindet. Seid mutig und springt rein!
4. Habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen, trommelt auf die gelbe Pflanze. Sie beherbergt ein weiteres Puzzleteil.
5. Gelangt ihr zu den ovalen Moosflächen, achtet auf dem oberen Bildschirmteil auf die winzige Liane, die von oben herab baumelt. Rollt dorthin und betretet so einen weiteren Bonusraum!
6. Wer nach dem Speicherpunkt alle Bananen aufsammelt, die wie zwei Bogen angeordnet sind, erhält das nächste Puzzleteil.
7. Unmittelbar vor dem letzten Fass sind drei Pusteblumen zu sehen. Wer sie wegbläst und alle drei Bananen sammelt, erhält den letzten Schatz dieses Levels.

5-1 (3. Puzzleteil)

5-2: KLETTERSCHAUKEL

1. Wenige Schritte vor dem ersten Speicherpunkt trefft ihr auf drei Fledermäuse. Das Puzzleteil verbirgt sich auf der Plattform mit dem Moosbewuchs. Ihr erreicht sie, indem ihr von rechts aus eine Rollattacke ausführt.
2. Seid ihr an der Stelle angekommen, an der ihr an einer riesigen, mit Moos bewachsenen Kugel hängt, die wie ein Boxsack aussieht? Hangelt euch von seiner linken Seite weiter nach links, so erreicht ihr ein explosives Fass, das euch in einen Bonusraum führt.
3. Exakt an diesem „Boxsack“ ist eine gelbe Pflanze befestigt. In ihr verbirgt sich ein weiterer Schatz.
4. Ihr hängt nach dem Speicherpunkt schon bald an einer Kugel mit Moos, in der sich ein Spalt am unteren Ende befindet. Erreicht die Spitze dieser Kugel. Dort sackt ihr das nächste Puzzleteil ein.
5. Das letzte Objekt der Begierde ist leicht zu finden. Es hängt unter einer Mooskugel, rechts neben dem Buchstaben K.

5-1 (5. Puzzleteil)

5-3: FLOTTER FREIFLUG

1. Ihr gelangt schon bald zu einer Stelle, wo ihr auf mehreren fliegenden Masken umherflattert. Springt ihr von einer von ihnen nach links, erreicht ihr den ersten Schatz.
2. Nach dem Buchstaben O hangelt ihr euch über zwei runde Mooskugeln. Auf der rechten von ihnen erwartet euch Puzzleteil Nummer zwei.
3. Ihr erreicht bald eine gelbe Pflanze. Springt von dieser Plattform aus nach links und trommelt in den Boden, um in einen Bonusraum zu kommen.
4. Das nächste Puzzleteil ist nicht zu übersehen. Es befindet sich links neben dem Buchstaben N.
5. Habt ihr das N eingesackt, gelangt ihr auf ein Pilzkatapult. Sammelt alle ringförmig angeordneten Bananen ein, damit das nächste Goldobjekt erscheint.
6. Das nächste Puzzleteil ist nur mit einem Rollsprung zu erreichen.
7. Den nächsten Schatz ergattert ihr, wenn ihr lange auf der sich bewegenden Plattform stehen bleibt (zwischen den Buchstaben N und G). Er ist in der Nähe einer herabhängenden Spinne zu finden.

5-2 (4. Puzzleteil)

5-4: TOTEMTAUMEL

1. Nachdem ihr das K gesammelt habt, lauft ihr auf eine Lücke zu. Lasst euch hineinfallen!
2. Danach gelangt ihr zu einer Vielzahl an Bananen, die linienartig angeordnet sind. Sammelt ihr alle, so erhaltet ihr das Puzzleteil.
3. Kurz nach dem Speicherpunkt trommelt ihr auf die Bodenplatte, um in einen Bonusraum zu kommen.
4. Befindet ihr euch auf den sich bewegenden Steinblöcken, springt auf die zweite Moosfläche und zertrümmert dort die gelbe Pflanze.
5. Hangelt euch an der Moosfläche weiter. Sobald ihr unten die Bananen seht, lasst ihr euch fallen und gelangt in einen weiteren Bonusraum.
6. Seht ihr den Buchstaben G? Sammelt ihn ein, indem ihr vom rechten Steinblock aus dorthin springt. Links davon ist noch ein Puzzleteil versteckt.
7. Befindet ihr euch bei den Nilpferden, müsst ihr dort alle Bananen einsammeln, um einen weiteren Schatz zu finden.

5-5: FETZIGE FASSSCHLEUDER

1. Schaut euch am Anfang im linken Bildschirmbereich um. Seht ihr die Bananenmünze? Sammelt ihr sie ein, werdet ihr automatisch auch zum ersten Puzzleteil geschleudert.
2. Lauft ein Stück zurück und ihr erreicht ein Fass, das in der Luft hängt. Springt auf die hüpfende Spinne und lasst euch von ihr auf das Fass katapultieren.
3. Habt ihr den Buchstaben K eingesammelt, steckt ihr schon bald in einem Fass, aus dem ihr euch in zwei weitere fässer schleudern lassen könnt. Entscheidet euch für das linke. Von ihm aus erreicht ihr das drit-

te Goldstück dieses Levels. Es schimmert oben aus dem Busch hervor.
4. Habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen, lasst ihr euch nach links herabfallen. So erreicht ihr noch ein Puzzleteil.
5. Und gleich noch eines: Wer jetzt auf den Untergrund trommelt, legt ein weiteres Sammelobjekt frei!
6. Zwei Speicherpunkte weiter habt ihr bestimmt die Plattform im Boden entdeckt, wie ihr sie schon oft vorher gesehen habt? Trommelt drauf und ihr gelangt in einen Bonusraum!
7. Rechts neben dem letzten Fass befindet sich eine gelbe Pflanze in Sichtweite. Trommelt so lange, bis sie platzt, und ein Puzzleteil erscheint.

5-4 (1. Puzzleteil)

5-6: SPORENTRAMPOLIN
1. Nach dem Abschnitt mit den roten Dornen gelangt ihr zu einer brüchigen Stelle im Boden. Nach oben kommt ihr wieder, indem ihr den roten Pilz durch Trommel freilegt.
2. Hüpft ihr auf den Trampolinpilzen hin und her, seht ihr links ein Puzzleteil. Rollt ihr euch von der rechten Plattform nach links ab, erreicht ihr den Schatz.
3. Ihr habt die Stelle erreicht, an der ihr über mehrere rote Katapultpilze hinweg hüpft? In der Mitte, wo sich die beiden Moosflächen trennen, ist ein Puzzleteil verborgen. Kraxelt dorthin!
4. Habt ihr den Speicherpunkt erreicht, geht zurück zu den Nilpferden und springt allen drei jeweils viermal auf den Kopf (von links nach rechts). Dann fällt ein Puzzleteil vom Himmel.
5. Nach dem Speicherpunkt hangelt ihr euch über die beweglichen Moosflächen nach rechts. Lasst euch auf die vertikal angeordneten Bananen fallen, um einen Bonusraum zu betreten.
6. Rechts neben dem Buchstaben K befindet sich der nächste Goldfund.
7. Seid ihr bei den Katapultpilzen angekommen, springt vorsichtig nach unten. Auf der linken Miniplattform, die wie das Maul eines Krokodils aussieht, befindet sich der letzte Schatz.

5-4 (5. Puzzleteil)

5-7: LIANENGEHANGEL
1. Springt unmittelbar vom ersten Pilz nach oben. So erreicht ihr einen geheimen Raum mit dem ersten begehrten Goldschatz. Herzlichen Glückwunsch!
2. Nach der waghalsigen Hangeleinlage kommt ihr bei einer gelben Pflanze an. Ein gezielter Trommelschlag lässt kurz darauf das Puzzleteil erscheinen.
3. Im nächsten Areal gelangt ihr an zwei Holzplattformen. Springt einfach drauf und hangelt euch nach rechts zum Bonusraum.
4. Schleudert das DK-Fass nach dem Speicherpunkt auf den Sack, der oberhalb der gelben Pflanze hängt.
5. Als Nächstes gelangt ihr an einen brüchigen Baumstamm. Schlagt auf ihn ein, damit er zerfällt, und lasst euch zum Puzzleteil empor schießen.
6. Trommelt ihr ein paar Schritte weiter auf die gelbe Pflanze, so legt ihr den sechsten Schatz frei.
7. Nach einer weiteren Kraxeleinlage gelangt ihr zu einer gelben Pflanze. In ihr verbirgt sich das letzte Puzzleteil.

5-8: MAMPFERMARATHON
1. Am Anfang hüpft ihr auf Früchten herum, die euch in die Luft federn. Springt vom zweiten Fruchtkorb ein Stück nach links, um das erste Puzzleteil dieses Levels zu erwischen.
2. Beim zweiten Puzzleteil ist Beeilung angesagt: Dieses befindet sich im Raum nach dem Buchstaben K oben in der gelben Pflanze. Ein Trommelschlag legt es frei.
3. Ein paar Schritte weiter erwartet euch der Schatz eine Etage tiefer. Führt die Rollattacke aus, um den Abgrund schadlos zu passieren, und springt rechtzeitig wieder nach oben.
4. Nach dem Buchstaben N kollidiert ihr mit einer Spinne. Links von ihr ist eine unsichtbare Höhle. Lauft einfach hinein und sackt das vierte Puzzleteil dieses Levels ein.
5. Anschließend gelangt ihr an ein Tor, das sich durch Anrempeln öffnen lässt. Geht aber stattdessen unter dem Tor hindurch. So erreicht ihr das letzte Puzzleteil dieses Levels.

5-K: FURIOSER FÄSSERFLUG
1. Gleich zu Beginn des Levels hüpft ihr auf verschiedene Gegner, direkt danach sind zwei Fässer (mit einem Totenkopf darauf) positioniert. Das Puzzleteil befindet sich mittendrin. War doch gar nicht so schwer!
2. Bald darauf schleudern euch zahlreiche Fässer durch die Luft. Das Fass, das sich rechts oben befindet, müsst ihr diagonal nach rechts oben ausrichten. So erreicht ihr das nächste Goldobjekt. Das geht aber schnell!
3. Der dritte Schatz flattert über einem Gegner. Ein Kopfsprung ist nötig, um ihn einzuheimsen.
4. Zwei Feinde kreisen um das vierte Puzzleteil herum. Spielerisches Geschick ist nötig, um es zu ergattern. Aber für euch ist das bestimmt kein Problem!
5. Haltet nach dem letzten Puzzleteil dieses Levels Ausschau, wenn ihr euch in den Fässern nach oben und unten bewegt. Sobald ihr es seht, lasst ihr euch vom oberen Punkt aus nach rechts schleudern.

WELT 6: KLIPPEN

6-1 (1. Puzzleteil)

6-1: IN KLEBRIGER MISSION

1. Nach dem Buchstaben K und dem Kaktus seht ihr oben eine einzelne Banane hängen. Springt dort nach oben und ihr gelangt über eine Moosfläche zum ersten Fundstück dieses Levels.
2. Setzt ihr euren Weg fort, gelangt ihr durch das Maul des Skeletts an ein explosives Fass. Lasst euch von diesem aber nicht wegschleudern, sondern lasst euch nach unten hinabfallen (euch kann dabei nichts passieren). Dort findet ihr das nächste Fundstück, indem ihr links auf den Boden trommelt.
3. Unmittelbar vor dem zweiten Speicherpunkt befindet sich der nächste Schatz bei den sinkenden Plattformen (rechts unten).
4. Das nächste Puzzleteil ist leicht zu ergattern. Pustet einfach die Blume weg!
5. Habt ihr die Stelle mit den explosiven Fässern erreicht, müsst ihr euch nach links schießen lassen, um den Buchstaben N einzusacken. Springt links von der Plattform ab, um den Schatz zu ergattern.
6. Steht ihr vor dem riesigen Schädel, seht ihr rechts ein Zebra. Springt dorthin, um einen Bonusraum zu betreten.
7. Auf der zweiten Plattform nach dem Buchstaben G befindet sich das nächste Puzzleteil.
8. In einem Kaktus verbirgt sich der achte Schatz dieses Levels.
9. Im letzten Gebiet müsst ihr euch nach rechts stellen, damit sich die Wippe links nach oben neigt, und dann mit einem Schüttelsprung das obere Plateau erreichen. Dort glitzert es erneut golden.

6-2: AUF ANTIKEN PFADEN

1. Lauft am Anfang nicht in das explosive Fass, sondern (über die Schlammgrube hinweg) nach rechts. Dort betretet ihr einen Bonusraum.
2. Nach dem Buchstaben O müsst ihr über die Stacheln hinweg springen, damit das Puzzleteil in einem versteckten Raum sichtbar wird.
3. Am Ende der Strecke, die ihr nach dem Buchstaben N erreicht, erscheint das dritte Fundstück dieses Levels.
4. Während ihr euch auf der rollenden Kugel befindet, seht ihr das vierte Puzzleteil. Schnappt es euch mit einem kurzen Sprung!
5. Rechts neben dem allerletzten Fass ist ein Kaktus. Dreimal dürft ihr raten, welches Objekt sich darin verbirgt …

6-3: IN DER SCHWEBE

1. Trommelt links auf den Kaktus, um das Puzzleteil zu bergen.
2. Ein paar Schritte weiter gelangt ihr an ein explosives Fass. Springt aber nicht hinein, sondern rollt euch nach rechts zum Puzzleteil.
3. Vor dem Speicherpunkt gelangt ihr an ein Gesteinsgebilde. Springt darüber hinweg und ihr erreicht einen Bonusraum.
4. Nach der Hangelfahrt ins Tal kommt ihr an zwei Kakteen vorbei. Der zweite Kaktus beherbergt ein Puzzleteil.
5. Am Ende steht ihr auf einer Plattform. Sobald sie den Boden erreicht, müsst ihr nach rechts in das explosive Fass springen.

6-4: GERÖLLGERUMPEL

1. Habt ihr das K eingesammelt, müsst ihr weiter nach links in das Fass springen. Dieses befördert euch in einen Bonusraum.
2. Ein paar Schritte weiter findet ihr den nächsten Schatz in einem Kaktus.
3. Direkt vor dem Speicherpunkt ist das nächste Fundstück in der Blume verborgen. Pustet sie weg!
4. Auch das nächste Puzzleteil ist in einer Blume versteckt. Sie befindet sich inmitten der rollenden Kugeln. Obacht!
5. Nach dem Betreten der Höhle findet ihr den nächsten Goldschatz auf einer Plattform links oben.
6. In dem Abschnitt, in dem ihr euch ducken müsst, um nicht von den Kugeln erfasst zu werden, findet ihr das Puzzleteil in einem Kaktus. Trommelt drauf!
7. Am Schluss kommt ihr in einen Raum, in dem eine Kugel von links nach rechts rollt. Trommelt hier in der Mitte auf die Blöcke!

6-4 (7. Puzzleteil)

6-5: GEFAHR AUF DEM PLATEAU

1. Gleich die erste Pusteblume enthält das erste Puzzleteil. Befreit dann Rambi aus dem Block, der sich auf der linken Plattform befindet!
2. Habt ihr Rambi, könnt ihr die erste Rambi-Kiste nach dem Speicherpunkt vom Bildschirm fegen. So gelangt ihr in den Bonusraum.
3. Nach der goldenen Plattform ist schon wieder eine Pusteblume, in der sich ein Schatz befindet.
4. Trommelt dreimal auf die goldene DK-Plattform. Wenn ihr noch Rambi habt, zerstört mit ihm die Blöcke, die sich rechts befinden.
5. Nach Aktivierung der goldenen Plattform rennt ihr über eine Schiene voller Gegner, die ringförmig angeordnete Bananen hinter sich herziehen. Sammelt alle ein und ihr bekommt das fünfte Puzzleteil.

6-5 (5. Puzzleteil)

6-6 (4. Puzzleteil)

6-6: BRÖSELSCHLUCHT

1. Lauft gleich am Anfang nach links. Die Pusteblume beherbergt das erste Objekt der Begierde.
2. Habt ihr euch mit dem Fass durch die Luft geschossen, steht ihr direkt in der Nähe eines Kaktusses. Trommelt, damit das Puzzleteil erscheint.
3. Nach einigen einstürzenden Felsbrocken gelangt ihr auf eine Wippe. Links hängt das nächste Fundstück! Kippt die Plattform nach rechts, um dorthin zu gelangen.
4. Nach dem Speicherpunkt kommt ihr an eine Hängebrücke. Links davon ist ein explosives Fass zu sehen, das euch in einen Bonusraum führt.
5. Wenn ihr der rollenden Kugel entkommt, führt euch der Weg an einem Dinosaurierschädel vorbei. Dort hängt das nächsten Puzzleteil.
6. Kurz darauf seht ihr eine Pusteblume. Sie enthält das neue Goldstück!
7. Kurz vor der Schlammpfütze ist noch ein Schatz versteckt.
8. Und bald darauf findet ihr ein weiteres Puzzleteil inmitten zweier Holzwände.
9. Springt rechts von der letzten Plattform ab. Nach der Landung erwartet euch das Puzzleteil in der Tiefe. Bloß nicht im Dreck versinken!

6-7 (2. Puzzleteil)

6-7: SCHIFFSSCHAUKEL

1. Von der zweiten mit Moos bewachsenen Kugel könnt ihr nach rechts in einen Bonusraum abspringen.
2. Bald kommt ihr an einer Schatzkiste vorbei. Ein paar Schritte weiter ist der Boden bröckelig. Trommelt an dieser Stelle, um im Untergrund das Puzzleteil zu ergattern.
3. Habt ihr den nächsten Geschicklichkeitsabschnitt überstanden, gelangt ihr auf ein Segelboot. Dort hängt das Puzzleteil auf einer Planke. Ihr gelangt dorthin, indem ihr von der rechten Plattform aus nach links rollt.
4. Direkt danach seht ihr einige Bananen, die in der Luft hängen. Keine Sorge! Springt in ihre Richtung, um in einen Bonusraum zu kommen.

6-7 (4. Puzzleteil)

5. Den letzten Schatz findet ihr, wenn ihr kurz vor dem Schluss nicht nach rechts zum Ziel lauft, sondern nach links. Nach jedem Schritt fallen die Steine zu Boden, daher müsst ihr flink sein!

6-8: KLIPPENKLETTEREI

1. Trommelt auf die goldene Plattform, damit drei Skelette aus dem Boden wachsen. Auf dem dritten befindet sich das erste Puzzleteil.
2. Ein paar Schritte weiter seht ihr eine Bananenstaude in der Luft hängen. Springt dorthin, um einen Bonusraum zu betreten.
3. Im nächsten Abschnitt müsst ihr das Plateau links oben erreichen. Dort befindet sich ein Kaktus, der einen Schatz beinhaltet.
4. Im nächsten Areal schwingt ihr euch auf stacheligen Blöcken in den Himmel empor. Wenn ihr mit einem Schüttelsprung links die Höhle betretet, erwartet euch dort das Puzzleteil.
5. Im allerletzten Areal seht ihr links einen Kaktus. In ihm steckt der letzte Schatz.

6-8 (3. Puzzleteil)

6-K: GEFÄHRLICHE PASSAGE

1. Das erste Puzzleteil taucht auf der rechten Seite auf, es ist nicht zu verfehlen.
2. Kurz darauf begegnet ihr einem Feind, der sich von links nach rechts bewegt und einen Feuerschweif hinter sich her zieht. Über ihm befindet sich eine Plattform. Springt dort nach links auf die Plattform gegenüber der Bananenstaude. Sobald ihr sie erreicht, entpuppt sie sich als Geheimraum.
3. Nach den beiden Flattervögeln gelangt ihr zu einem Katapult. Links davon ist eine unsichtbare Höhle, darin ist ein weiteres Puzzleteil.
4. Im Abschnitt mit den beiden kleinen Katapulten ist ein weiterer Geheimraum verborgen. Ihr erkennt ihn am winzigen Vorsprung in der Wand am linken Bildschirmrand.
5. Wenige Sekunden später entdeckt ihr das letzte Puzzleteil dieses Levels am rechten Bildschirmrand. Die Stelle sieht genauso aus wie beim vierten Fundstück.

WELT 7: DSCHUNGEL

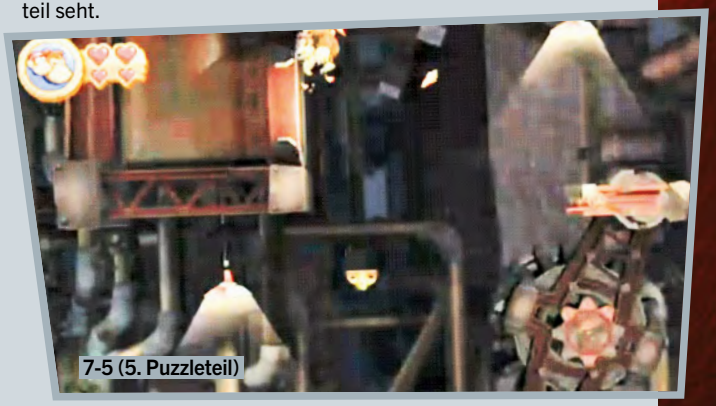
7-1: RÄUCHER-WERK
1. Sammelt auf dem ersten Ventilator alle Bananen ein, damit der Goldschatz erscheint.
2. Springt vom nächsten Ventilator nach oben auf die Plattform. Dort werdet ihr erneut fündig.
3. Ihr habt den ersten Speicherpunkt erreicht? Gut! Führt einen Rollsprung nach links aus – ihr landet sicher auf einer Plattform – und folgt dem Weg weiter nach links. Auf einem Block erwartet euch ein weiteres Puzzleteil.
4. Nach einigen Minuten gelangt ihr in den Hintergrund des Levels, wo ihr über Blöcke, die an Haken befestigt sind, hangelt. Pustet auf dem rechten Block, um das Puzzleteil aus dem Nebel erscheinen zu lassen.
5. Vor dem Buchstaben K hängt eine Plattform in der Luft. Wer daraufspringt, erhält das fünfte Objekt dieses Levels.
6. Nach dem zweiten Speicherpunkt springt ihr über Kreissägeblätter. Der Plattenspieler, auf den ihr bald stoßt, beherbergt durch Pusten das nächste Puzzleteil.
7. Auf dem zerbrochenen Ventilator findet ihr das nächste Goldstück.

7-2: STAHLPRESSENSTAMPFER
1. Das erste Puzzleteil ist in Sichtweite. Ihr gelangt durch einen Rollsprung von der linken Plattform aus dorthin.
2. Den Buchstaben O erreicht ihr, indem ihr vom Kopf eines Huhns abspringt. Direkt daneben findet ihr das nächste Objekt der Begierde, wenn ihr in die Windmühle blast.
3. Nach dem Speicherpunkt kommt ihr fast von alleine an dieses Puzzleteil heran.
4. Nun müsst ihr euch jeweils so im Presshammer verstecken, dass euch der Aufprall nichts ausmacht. Entdeckt ihr die löchrige Stelle im Boden? Eine Trommelattacke führt euch in einen Bonusraum.
5. Den nächsten Schatz findet ihr, wenn ihr im Raum, der links neben dem Herz ist, Unterschlupf sucht.

7-3: HAND IN HAND
1. Stellt euch unter die unbewegliche, rauchende Hand. Von dort aus könnt ihr elegant nach links zum Puzzleteil weiterspringen.
2. Jetzt wird's knifflig: Hüpft auf die zweite Faust, um nach oben ins Bonusfass zu hüpfen.
3. Das nächste Fundstück ist schon aus der Ferne sichtbar, aber ihr kommt nicht heran? Kein Problem: Lauft bis zu den beiden Fingern, die euch wegschleudern, weiter. Lasst euch vom rechten Finger nach links katapultieren, wenn er ganz oben ist.
4. Direkt oberhalb des Speicherpunkts ist das Puzzleteil verborgen. Springt einfach vom Block, den die Hand erscheinen lässt, nach links.
5. Nach dem Feuergegner müsst ihr euch auf die obere linke Faust stellen und von ihr aus weiter nach rechts hüpfen. So erreicht ihr das nächste Objekt der Begierde.
6. Das nächste Puzzlestück ist direkt daneben. Springt von der oberen Hand aus nach links.
7. Ihr gelangt an einen Abschnitt mit vier Händen und vier Blöcken. Schnappt euch hier alle Bananenmünzen, damit das Puzzleteil auftaucht.

7-4: GETRIEBSAUSFLUG
1. Schnappt euch das DK-Fass und schleudert es nach links auf die Bruchstelle in der Wand.
2. Auch die zweite Lampe enthält ein Puzzleteil.
3. Zwischen dem zweiten und dem dritten Block – ebenfalls am Anfang – befindet sich ein Fass. Dieses führt euch in einen Bonusraum.
4. Schafft ihr es, nach dem Einstieg in das fliegende Fass alle Bananen zu ergattern, die linienförmig angeordnet sind, holt ihr euch das nächste Puzzleteil.
5. Dieses Puzzleteil kann man gar nicht verfehlen.
6. Auch dieses Objekt ist gut sichtbar platziert.
7. Wer alle Bananen sammelt, die vor dem Buchstaben N schlangenförmig platziert sind, erhält das letzte Goldstück.

7-5: SCHALTERVERWALTER
1. Gleich am Anfang werdet ihr fündig, wenn ihr in die Lampe springt.
2. Habt ihr den Buchstaben K erreicht, werdet ihr von einem explosiven Fass nach oben geschossen. Lauft einfach nach links, um in einen Bonusraum zu gelangen. Keine Sorge, ihr verliert beim Fall kein Leben!
3. Steht ihr auf der Plattform, die sich hin und her bewegt? Pustet in den Propeller, damit das Puzzleteil auftaucht.
4. Nach dem Speicherpunkt seid ihr erneut auf einer sich bewegenden Plattform unterwegs. Hüpft in die Lampe, so springt ein Schatz heraus.
5. In der linken Wand ist ein Bonusraum. Reinspringen!
6. Im Raum mit dem Eisgegner müsst ihr auf der Plattform ganz nach oben hüpfen.
7. Ist euch das Fass aufgefallen, das in der Gegend herumsteht? Nehmt es auf und schleudert es auf den Sack!
8. Dieses Puzzleteil seht ihr schon, während ihr im Fass seid. Springt von der sich drehenden Plattform einfach zurück nach links!
9. Bleibt auf der zweiten Mooskugel hängen, bis ihr das Puzzleteil seht.


7-5 (5. Puzzleteil)

7-7: WAHNSINNSMUSIK
1. Zieht gleich am Anfang an der grünen Schnur, damit sich die Tür öffnet und ihr euch das Puzzleteil schnappen könnt.
2. Vor dem Speicherkommt kommt ihr an drei stapfenden Hämmern vorbei. Springt auf den linken von ihnen. So gelangt ihr zum Bonusraum. Jetzt ist ein weiteres Puzzleteil in eurem Besitz!
3. Bei den schmalen Plattformen müsst ihr einen eleganten Rollsprung ausführen.
4. Ihr kommt schon bald an einem blauen Gastank vorbei. Er beherbergt ein weiteres Objekt der Begierde.
5. Trommelt auf die Stelle, die sich unter dem Buchstaben N befindet. Schon gehört euch noch ein Schatz!

7-K: TÜCKISCHE SCHIENEN
1. Das erste Fundstück – kurz nach den Stacheln, bei denen ihr euch ducken müsst – seht ihr schon aus der Ferne.
2. Wenn ihr das nächste Fundstück seht, lasst euch herabfallen.
3. Um den dritten Schatz einzuheimsen, müsst ihr auf den Kopf des Tiki-Gegners springen. Leichte Sache für geübte Spieler!
4. Ist euch der goldene Reifen aufgefallen? Direkt darüber lauert das nächste Puzzleteil.
5. Wenn die Stachelblöcke auf dem Bildschirm erscheinen, taucht das letzte Objekt dieses Levels auf der unteren Schiene auf.

WELT 8: VULKAN

8-1: FEUER UND FLAMME
1. Lauft am Anfang geradeaus, bis ihr auf ein Plateau mit drei Bananen stoßt. Darunter ist ein Geheimversteck.
2. Das nächste Puzzleteil ist schon kurz darauf zu sehen. Um es zu ergattern, müsst ihr auf den oberen Plattformen nach links hüpfen und euch bei den Feuerkugeln ducken.
3. Nach dem Speicherpunkt erreicht ihr eine Ebene mit sechseckigen Säulen darunter. Dort ist ein unsichtbarer Raum mit dem Schatz darin.
4. Bald darauf erreicht ihr ein grünes Seil. Zieht daran und kraxelt auf den entstandenen Plattformen nach links.
5. Schon bevor ihr den Buchstaben G ergattert, seid ihr ein schlangenartig geformten Labyrinth unterwegs. Lauft bei der ersten Verästelung nach links zum Puzzleteil.

8-2: RAKETENRASEREI
1. Das erste Puzzleteil befindet sich im Bonusraum. Um dorthin zu gelangen, müsst ihr die Plattform ein bisschen nach links neigen und mittels Rollsprung in das erste Fass hüpfen.
2. Das zweite Fundstück taucht in der Luft auf. Achtet auf die Felsen!
3. Der nächste Schatz erscheint wenige Sekunden später. Er ist aber äußerst heimtückisch platziert.
4. Habt ihr den Anflug des Drachens hinter euch gebracht, taucht das Puzzleteil am unteren Bildschirmteil auf. Schnappt es euch!
5. Nach dem Buchstaben G gelangt ihr zu linienförmig angeordneten Bananen. Wenn ihr alle einsammelt, winkt euch ein weiteres Goldobjekt.

8-3: SCHIENEN-BARBECUE
1. Springt am Anfang in das Fass mit dem Totenkopf darauf. Es führt euch in einen Bonusraum.
2. Springt bei der zweiten Lorenfahrt nicht schon beim Einsturz der Schienen ab, sondern wartet ein bisschen, bis ihr die Plattform mit dem Puzzleteil erreicht.
3. Das nächste Fundstück erwartet bei der dritten Lorenfahrt, ihr müsst aber die oberen Schienen erwischen.
4. Die Vase nach dem Speicherpunkt beherbergt das vierte Objekt.
5. Danach gelangt ihr zu einigen Moosflächen. Nach dem zweiten Hangelabschnitt taucht das Puzzleteil links neben der Plattform auf.

8-4: RAUCHGIPFEL
1. Spielt so lange, bis ihr Rambi findet. Lauft mit ihm den ganzen Weg nach links zurück. In der unsichtbaren Höhle lauern einige Bananenstauden sowie das Puzzleteil.
2. Das nächste Fundstück seht ihr schon aus der Ferne, aber es befindet sich auf einem Blockgebilde. Steigt von Rambi ab und springt auf den Köpfen der Tiki-Gegner auf die Spitze der Würfel.
3. Spielt weiter, bis ihr zu kreisförmig angeordneten Bananen gelangt. Sammelt ihr alle ein, so bekommt ihr das nächste Puzzleteil.
4. Den vierten Schatz seht ihr bereits aus der Ferne. Aber hütet euch davor, mit Rambi die Blöcke zu zerstören. Springt stattdessen von ihm ab und hüpft auf die Spitze der Blöcke.
5. Der letzte Schatz ist nach dem allerletzten Fass in der Tiefe versteckt.

8-5: STEINIGES AUF UND AB
1. Zerstört ganz am Anfang die Vase.
2. Das nächste Puzzleteil ist sehr einfach zu haben: Benutzt einfach den Kopf des Tiki-Gegners als Katapult.
3. Klopft ihr auf die goldene DK-Plattform, beginnt ein Labyrinth in der Lava zu versinken. Schnappt ihr euch alle Gegenstände, die sich darin befinden, erhaltet ihr das dritte Objekt dieses Levels.
4. Nach dem Speicherpunkt lauft ihr durch einen Abschnitt mit Säulen, die von oben nach unten stampfen. Springt in diesem Areal ins Fass, das zum Bonusraum führt!
5. Ein paar Schritte weiter müsst ihr auf der Oberseite so lange von rechts ins Windrad pusten, bis einige Bananen und das Puzzleteil erscheinen.
6. Wenn ihr das DK-Fass (nach dem ersten Speicherpunkt) nicht gleich wegwerft, sondern es nach rechts mitnehmt, könnt ihr es auf die brüchige Wand schleudern. Sie ist zu sehen, wenn ihr den Abschnitt mit den Feuerbällen überstanden habt.
7. Das letzte Objekt der Begierde steckt in der Pusteblume, die euch vor dem Buchstaben G erwartet.

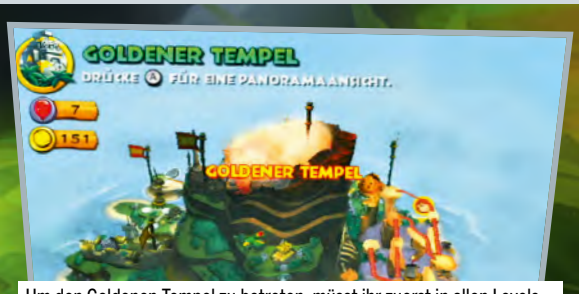
8-6: SCHMELZTIEGELHÖHLE
1. Nehmt das Fass mit nach rechts und werft es auf den Sack.
2. Das nächste Objekt ist neben den schwimmenden Rädern versteckt. Führt am besten einen Rollsprung aus, um dorthin zu gelangen.
3. Den dritten Schatz findet ihr kurz vor dem Speicherpunkt, wenn ihr auf dem nächsten riesigen Rad bis kurz vor der Lava stehen bleibt.
4. Auf dem Plateau mit dem Speicherpunkt steht eine Windmühle. Pustet rein, um in einen Bonusraum zu kommen!
5. Bei den sinkenen Plattformen seht ihr das Puzzlestück auf Anhieb.

8-7: GLUTROTE GEZEITEN
1. Habt ihr euch den Buchstaben K geschnappt, gelangt ihr auf eine große kippende Plattform. Springt nach links ab, sobald die Lava zu brodeln beginnt. So kommt ihr in einen Bonusraum.
2. Wenn die Lava steigt, springt ihr nach den Bananen nach links.
3. Im Bereich mit den Säulen, die aus der Wand ragen, ist das Puzzleteil auf der rechten Seite verborgen (gegenüber der Bananenstaude).
4. Den vierten Fund macht ihr links neben der springenden Feuerkugel.
5. Nach dem Buchstaben N sackt ihr links den nächsten Schatz ein.

8-K: FÜNF-AFFEN-PRÜFUNGEN
Das ist ja einfach: In diesem Level müsst ihr „nur" in allen Abschnitten die feindlichen Angriffe überstehen und alle Bananenmünzen finden!

WELT 9: GOLDENER TEMPEL

1. Dort, wo euch der lilafarbene Bär angreift, zerstört ihr die Vase.
2. Vor dem Wasserfall hängen einzelne Bananen in der Luft. Sammelt alle ein, damit das Puzzleteil erscheint.
3. Sammelt kurz darauf alle kreisförmig angeordneten Bananen!
4. Steht ihr auf den drei Erdbeeren, fallen Bananestauden vom Himmel. Wer alle erwischt, erhält noch ein goldenes Relikt.
5. Auf der letzten Banane vor dem Schluss winkt das allerletzte Objekt.



Um den Goldenen Tempel zu betreten, müsst ihr zuerst in allen Levels 1-K, 2-K, 3-K, usw. jeweils die Lichtkugeln finden. Leicht ist das nicht!

HELD DES ~~MONATS~~ ~~JAHRES~~ JAHRZEHNTS

Unser Leser Christian „Sceddar“ Janning ist keine Zocker-Lusche, sondern ein wahrer Experte.

Er schrieb uns: „Pünktlich zum Jahresende habe ich das WiiWare-Spiel **Bit.Trip Runner** perfekt beendet! Das heißt, ich habe in jeder Welt die maximale Punktausbeute geholt. Das Ganze hat mich einiges an Nerven gekostet und Commander Video, der Held des Spiels, musste sich auch den einen oder anderen Fluch gefallen lassen. Dennoch wollte ich das Spiel durch einen perfekten Spielstand würdigen. Mein Fazit zum Spiel: Hier stimmt einfach alles. Für 800 Nintendo Points eine wirklich lohnende Investition!“ Recht hat er!

FANPROJEKT DES MONATS: NINTENDO-ONLINE.DE

Alexander Stein ist Redakteur der Fanseite www.nintendo-online.de. Wir haben ihn befragt.

Du schreibst als Redakteur für Nintendo-online.de. Welche Themen sind im Moment bei euch angesagt?
Ganz vorne liegt natürlich Nintendos neues Handheld, der 3DS. Unsere Leser freuen sich über jede Info, die sie in die Finger bekommen. Hauptgesprächsthema bleibt jedoch immer, wann Nintendo endlich mit dem Erscheinungstermin, aber vor allem mit dem Preis für den europäischen Raum herausrückt. Aber auch Wii und DS sorgen weiterhin für Diskussionsstoff. Während auf der Wii vor allem **Donkey Kong Country Returns** unsere Leser umhaut, konnten wir auf dem DS zuletzt eine riesige Begeisterung für **Professor Layton und die verlorene Zukunft** feststellen.

Welche 3DS-Startspiele erwartest du?
Ich gehe ganz stark von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** aus. Bereits bei der Wii hatte Link das Vergnügen, die neue Konsolen-Ära mit seinem neuesten Abenteuer einzuleiten. Des Weiteren erwarte ich von **Nintendogs + Cats**, dass es mit dem 3DS erscheinen wird. Schließlich schuf es sich bereits auf dem DS eine riesige Fangemeinde und könnte somit für den einen oder anderen durchaus ein Kaufargument für den 3DS darstellen. Von den Drittherstellern erhoffe ich mir besonders, dass Capcom mit **Resident Evil: Revelations** schon weit genug fortgeschritten ist, damit ich es möglichst bald genießen kann. Dasselbe gilt natürlich für Nintendos **Kid Icarus: Uprising**. Beide Titel haben es mir aufgrund ihrer grafischen Pracht besonders angetan.

Glaubst du, dass der aktuelle DS immer noch eine rosige Zukunft vor sich hat? Oder wird er möglicherweise bald vom Nintendo 3DS abgelöst?
Ich gehe davon aus, dass der DS noch einige Zeit parallel zum 3DS weiterleben wird. Schließlich erwarten uns noch Spielperlen wie **Okamiden** oder das jüngst endlich für Europa angekündigte **Inazuma Eleven**. Aber auch aktuelle Titel wie **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** zeigen, dass es immer noch Highlights für den DS gibt.

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit diesen lustigen Sprechblasen amüsierte Peter Opel die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagen Kirby und der Teddybär in dieser Szene aus Kirby und das magische Garn? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblasen erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit den jeweiligen Sprüchen drauf. Schickt eure Texte bis zum 30. Januar 2011 unter dem Betreff „Du, sag mal!“ an redaktion@n-zone.de!

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Na, so was! Offensichtlich war es für euch Leser nicht ganz einfach, ein Foto einzusenden, auf dem erstens mindestens fünf Leute abgebildet sind. Zweitens musste auf dem Bild ein beliebiger rosafarbener Gegenstand abgebildet sein, der auch schon in einem Kirby-Spiel zu sehen war. Und drittens durften folgende Farben nicht vorkommen: Schwarz, Braun, Grau, Dunkelblau, Dunkelrot. Alles musste also hell und freundlich aussehen – wie in einem Kirby-Spiel. Wir gratulieren Jan Spieck zur einzigen erfolgreichen Einsendung. Ein weiteres Foto – es stammt von Felix Samuel Bednarek – trudelte zwar ebenfalls ein, aber lest den zugehörigen Text selbst: „Ich weiß, dass mein Bild nicht den Anforderungen der Wettaufgabe entspricht und ich disqualifiziert werde. Dennoch bitte ich Sie, dass Sie das Bild abdrucken, wenn es keine Umstände macht und sich nicht zu viele bei dem Wettbewerb melden. Denn ich schicke Ihnen das Bild nicht zum Gewinnen eines Sega-Spiels, sondern um etwas viel Wichtigeres zu gewinnen: das Lächeln des auf dem Bild abgebildeten Mädchens. Denn sie ist seit Langem meine Freundin und es würde ihr so sehr gefallen. Ich bitte Sie darum, dieses Bild abzudrucken. Es wäre mir so eine endlose Ehre und würde mich zum glücklichsten Leser machen. Ich bedanke mich bereits im Voraus." – Das machen wir doch gern, Felix Samuel!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Tja, selbst schuld … Weil nur ein Leser die Wette schaffte, musste Christoph keinen Arbeitstag lang ausschließlich bananenhaltige Lebensmittel verzehren!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, das euch neben einem Weihnachtsbaum zeigt (gut, wenn man ihn noch nicht weggeworfen hat!).**
2. **Auf dem Baum hängen mindestens drei Wii-Fernbedienungen, zwei davon müssen MotionPlus beinhalten.**
3. **Ihr haltet entweder einen Volleyball, einen Puck, einen Völkerball oder einen Basketball in der Hand.**

Falls Christoph sich irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, das neue **Mario vs. Donkey Kong** für den Nintendo DS ganz durchzuspielen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 30. Januar 2011 als Mail an die Mail-Adresse redaktion@n-zone.de!

MISSION: DSCHUNGEL-FIEBER

DER LETZTE WETTBEWERB:

Letzten Monat suchten wir den Leser mit dem höchsten Spielfortschritt (gemessen in Prozent) in **Donkey Kong Country Returns**. Mit haushohem Abstand hat Andi Hammerl aus Salzweg gewonnen – Respekt für einen 200-Prozent-Spielstand mit allem, was man überhaupt sammeln kann!

DER NEUE WETTBEWERB:

Diesen Monat suchen wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit für den Level 5-8 („Mampfermarathon"). Stichtag für eure Einsendungen ist der 30. Januar 2011. Bitte vergesst nicht, eurer E-Mail an redaktion@n-zone.de einen Beweis-Schnappschuss beizufügen. Wichtiger Hinweis: Damit kein Leser auf die Idee kommt zu schummeln, bitten wir euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr selbst ebenfalls zu sehen seid. Viel Erfolg allen Teilnehmern!

LESERZITATE

Ich muss sagen: **Donkey Kong Country Returns** ist, soweit ich es gespielt habe, echt toll, aber es fühlt sich trotzdem nicht wie ein **Donkey Kong Country**-Ableger an. Eher erinnert es an eine eigene Spieleserie, doch für das typische **Country**-Feeling fehlen einfach einige der alten Charaktere. Außerdem fehlt das alte Gameplay aus den Super-Nintendo-Spielen.

HERR-SEMMELKNOEDEL

Ich habe mir direkt am ersten Tag die Jubiläumskollektion von **Super Mario All-Stars** gekauft und finde es schade, dass die Papphülle ein großes Loch hat, an dem das Spiel im Händlerregal hängt. Das erweckt einen etwas minderwertigen Eindruck, auch wenn die Extras natürlich erste Sahne sind. Bei der Soundtrack-CD hätten zudem mehr Lieder aus unterschiedlichen Spielen drauf sein können.

SÖREN BALLWEG

Ich bin erstaunt, wie oft Nintendo seine Spieleklassiker wiederveröffentlichen kann, ohne dass sich Abnutzungserscheinungen breitmachen. Ein Beispiel: **Super Mario All-Stars** ist schon 17 Jahre alt. Die Spiele, die sich in der Sammlung befinden, sind zum Teil sogar 25 Jahre alt (ich beziehe mich hier auf **Super Mario Bros.** von 1985). Und trotzdem schafft es Nintendo, dass man die Jump & Runs, die in **Super Mario All-Stars** enthalten sind, immer noch gerne spielt. Wenn ich mir dagegen so manche Sega-Mega-Drive-Spiele ansehe, die in derselben Ära wie die Super-Nintendo-Spiele auf den Markt kamen, dann merke ich, wie abgenutzt manche Titel der Konkurrenz doch heute aussehen.

JOCHEN SCHMITT

Euer Test zu **Donkey Kong Country Returns** spricht mir aus der Seele: Ich mag zwar herausfordernde Games, aber dieses Spiel ist manchmal einfach ZU schwer! Lieber hätten die Retro Studios den Super-Assistenten weggelassen und dafür den Schwierigkeitsgrad hier und da gesenkt.

MARINA THOMA

Handelt es sich beim Rollenspiel **Ni no kuni** um das letzte große Highlight, das für den mittlerweile sechs Jahre alten Nintendo DS herauskommt?

DER LETZTE DS-HIT?

Hallo N-ZONE-Redaktion,
zunächst einmal ein fettes Lob an euch! Euer Magazin ist echt klasse. Die Artikel sind immer hervorragend recherchiert und informativ.

N-ZONE: Nicht schon wieder, Schluss mit der Lobhudelei! Wobei wir auch ein bisschen stolz sind, dass dir die N-ZONE gefällt. Wir sagen also brav danke!

In der vergangenen Ausgabe eurer Zeitschrift habt ihr geschrieben, dass die Ära des Nintendo DS wohl bald zu Ende gehen wird. Eurer These, dass nach den **Schwarzen** und **Weißen Pokémon**-Editionen nur noch Billigspiele kommen, kann ich mich allerdings nicht ohne Weiteres anschließen, denn mindestens ein Hammertitel steht noch aus. Am 9. Dezmber ist in Japan das Spiel **Ni no kuni** für den Nintendo DS herausgekommen. **Ni no kuni** ist kein 08/15-Rollenspiel, sondern eine Zusammenarbeit zwischen dem Entwicklerteam Level-5 und dem legendären japanischen Animationsstudio Ghibli. Einfach alles an dem Spiel ist gigantisch – von den umwerfenden Animationen bis hin zum wunderschönen Soundtrack von Joe Hisaishi. Umso mehr wundert es mich, dass noch nichts davon in eurem Magazin zu lesen war. Ich hoffe, es besteht kein Zusammenhang zu dem Gerücht, dass das Spiel nur in Japan erscheinen wird, denn das wäre wirklich schade.

N-ZONE: Du hast die Antwort leider schon selbst gegeben, Ni no kuni ist vorerst nur für den japanischen Markt angekündigt. Aber wir erinnern uns, dass bereits Professor Layton mit anderthalb Jahren Verspätung von Japan nach Europa kam. Auch Inazuma Eleven, das hierzulande im Januar erscheint, ist in Nintendos Heimatland schon längst ein alter Hut. Daher ist nicht auszuschließen, dass Ni no kuni, was übersetzt so viel wie „Zweites Land" bedeutet, irgendwann bei uns erscheint.

Zum Schluss noch etwas konstruktive Kritik: In der vorletzten N-ZONE habt ihr euch darüber gewundert, dass niemand auf die „Mission: Mann mit Hut" geantwortet hat. Ich denke, das liegt daran, dass wohl niemand Lust hatte, durch das neue **Professor Layton**-Spiel zu hetzen. Auch die aktuelle Mission, bei der es um die höchste Anzahl an Pikarat geht, finde ich etwas unglücklich gewählt, besonders weil man für die Lösung der meisten Rätsel nur in der letzten Ausgabe nachschauen muss. Allgemein finde ich Missionen, bei denen es um Geschicklichkeit geht, besser, da man dabei nicht so leicht „schummeln" kann.

N-ZONE: Deine Kritik nehmen wir uns zu Herzen. Diesen Monat suchten wir beispielsweise den schnellsten Donkey Kong Country Returns-Zocker. Bei der Erfüllung dieser Aufgabe war also in hohem Maße spielerisches Geschick gefragt.

DAVID SAUER

3DS OHNE 3D

Liebes N-ZONE-Team,
ich bin eine „alte Dame" in der Spielkonsolenwelt. Mit meinen nun schon 49 Jahren habe ich so einige Hardware-Teile von Nintendo in meiner Sammlung.

N-ZONE: Für unser Hobby ist man nie zu alt. Wir bekommen viele Zuschriften von Lesern, die nicht mit einem Controller aufgewachsen sind, sondern erst spät mit Spielen begonnen haben.

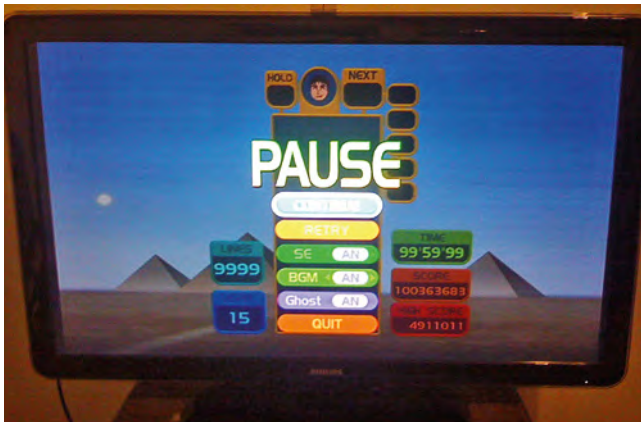
Mit dem neuen Teil von Nintendo habe ich aber ein Problem. Da ich durch eine angeborene Sehschwäche keinen 3D-Effekt erkennen kann, egal wo und wie, ist es dann überhaupt sinnvoll, sich das neue Handheld zu kaufen? Kann man denn dann keine Spiele mehr auf dem „alten" NDS spielen? Das gleiche Problem hat auch meine Tochter. Das wäre natürlich sehr schade, denn ich bin ja von Anfang an dabei und liebe Nintendo und eure Zeitschrift. Für eine Antwort wäre ich euch sehr dankbar!

GISELA RUNKEL

N-ZONE: Du musst bedenken, dass der 3D-Effekt des Nintendo 3DS nicht die einzige Besonderheit der neuen Wunderkonsole ist. Neben neuen Spielen wie dem Remake von The Legend of Zelda: Ocarina of Time, das es nur auf dem Nintendo 3DS gibt, profitierst du auch von einer deutlich verbesserten Technik gegenüber bisherigen DS-Spielen. Selbst ohne den Tiefeneffekt sind die Fortschritte also unübersehbar. Übrigens: Alte DS-Spiele laufen auf dem 3DS ebenfalls, zudem lässt sich der 3D-Effekt mittels Schieberegler auf Wunsch abstellen.

ROLLENSPIEL-RAT

Liebes N-ZONE-Team,
bitte lacht mich nicht aus, aber ich bin schon 47 Jahre alt und trotzdem totaler Nintendo-DS-



Fan. Seit vier Jahren kaufe ich jeden Monat eure tolle Zeitschrift, weil es wirklich das beste Magazin ist, das der Markt bietet.

N-ZONE: Na also, hier ist schon der zweite Beweis, dass Videospiele ein Vergnügen für alle Altersklassen sind.

Nun habe ich ein Problem mit dem Spiel **Dragon Quest: Hüter des Himmels**. Ich komme einfach nicht weiter. Bitte, bitte helft mir: Wo finde ich diese verflixte Goldene Echse der Wüstenkönigin Sultana? Diese ist ausgebüxt und ich muss sie finden, um eine Audienz bei ihr zu bekommen. Seit Wochen habe ich alles versucht, das Schloss, das Dorf und die ganze Wüste abgesucht – vergebens. Auch die Hinweise der Leute haben nichts gebracht.

JÖRG RUDOLPH

N-ZONE: Halte im linken Bereich außerhalb des Schlosses Ausschau nach der Echse. Vorher lernst du übrigens im Schloss, wie man klatscht. Setze diese Fähigkeit bei der Palme ein – die Echse kommt dann herbei.

TETRIS-MARATHON

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe letztens einen meiner Meinung nach bemerkenswerten Highscore erzielt und dachte mir, ich schick euch einfach mal ein paar Bilder davon. Mit diesem Rekord bin ich bei **Tetris Party** in der Kategorie „Endlosmarathon" unter dem Namen „myself" auf Platz 7 der Weltrangliste. Und nachdem über mir nur Asiaten und Amerikaner stehen, bedeutet das wohl, dass es europaweit der beste Punktstand ist. Ich habe für dieses eine Spiel ca. 35 Stunden benötigt (der Zähler hört leider nach 100 Minuten auf), fast zwei Wochen lang gespielt und in dieser Zeit etwa 45.000 Reihen abgebaut (nach meiner Schätzung, denn auch dieser Zähler hört schon bei 9.999 auf). Ich würde mich freuen, wenn ihr mein Beweisfoto in eurem Magazin veröffentlichen würdet.

CHRISTOPH NEUREITER

N-ZONE: Das machen wir gerne. Einen Blick nach links, bitte!

ZELDA-STATUE

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich bin immer wieder begeistert von eurem Heft und will es heute einmal wagen, eine Frage zu stellen. Seit vielen Jahren schon bin ich treuer Fan von Link, dem Mann mit der grünen Zipfelmütze, und habe in Teenager-Zeiten mein Herz an ihn verschenkt! Ja, das ist wirklich wahr, denn in **Ocarina of Time** springt Link sehr, sehr männlich vom hohen Wasserfall der Zoras hinab – meine Cousine und ich sind bei diesem Anblick dahingeschmolzen.

N-ZONE: Das klingt ja wirklich nach einer Liebeserklärung!

Nun, ich will zum Punkt kommen, ihr habt ja noch anderes zu tun. Mit dem gestiegenen Alter ist auch die Möglichkeit gekommen, dass ich mir so manches Sammlerstück erarbeiten kann, und somit habe ich nun 10.000 Punkte beim Club Nintendo … Doch mein Ziel, die güldene Link-Statue, gibt es leider nicht mehr!

N-ZONE: Du meinst bestimmt die ca. 30 Zentimeter hohe Figur, die anlässlich der Veröffentlichung von Twilight Princess für 15.000 Sterne im Club Nintendo angeboten wurde. Weltweit gibt es übrigens nur 3.800 Stück davon. Ein wahres Sammlerstück!

Was ist da passiert? Stattdessen gibt es Klingeltöne, immer mehr Hintergrundbilder und sonstigen Schmarrn, der mein leidendes Herz nicht befriedigen kann. Gut, die Retro-Fernbedienung für die Wii ist ganz schick, aber wieso kaufen, wenn ich hier genug echte Retro-SNES-Controller herumliegen habe (das soll eine Andeutung darauf sein, dass der Sternekatalog ernsthaft mangelhaft ist)? Wisst ihr, ob es diese Statue jemals wieder geben wird? Oder woher man sie vielleicht sonst noch bekommen könnte? Zwar habe ich meine Freundin, die bis vor Kurzem bei Nintendo in Großostheim gearbeitet hat, beauftragt, dort die geheimen Besenkammern zu durchsuchen, aber sie hat keine Statue gefunden.

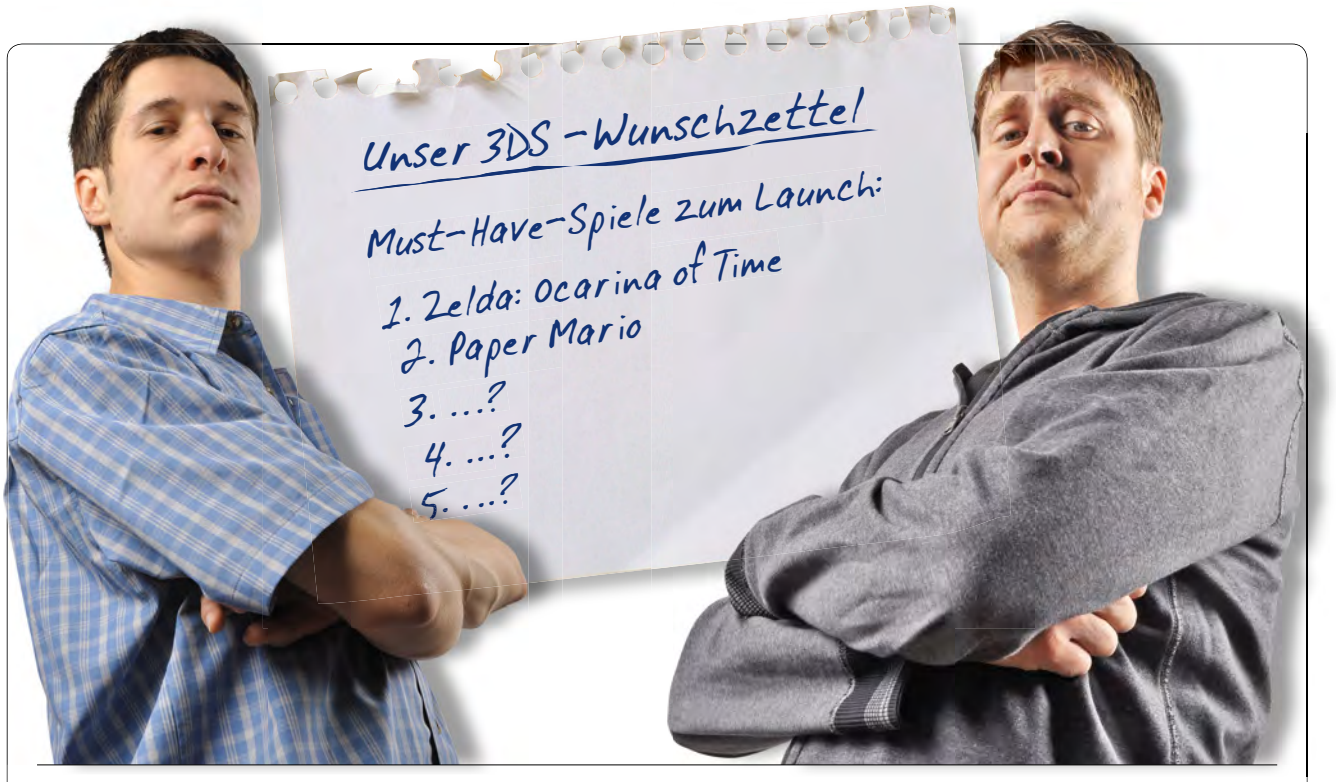
YVONNE FISCHER

N-ZONE: Wir können deinen Unmut verstehen. Schließlich hast du vermutlich eine nicht unerhebliche Summe an Sternen gespart, um dir bald die Link-Statue zu gönnen. Leider gibt es derzeit nur zwei Möglichkeiten, sie zu bekommen: 1. Du wartest, bis sie möglicherweise wieder im Sternekatalog verfügbar ist. 2. Du versuchst, die Figur im Internet zu bekommen, beispielsweise in einem Forum. Mit einer Kaufsumme von etwa 200 Euro solltest du aber rechnen. Viel Glück dabei!

Auch das gab's diesen Monat: Der Youtube-Kanal unseres Lesers Christoph Münster (18), der dort jeden Monat die druckfrische N-ZONE auspackt, hat inzwischen 1.649 Abonnenten. Und Daniel Busch präsentiert uns seine Stamm-Pizzeria im Hürther Stadtteil Gleuel, die genauso heißt wie seine Lieblingsspielfigur: Super Mario.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



DAS 3DS-SPIELE-LINE-UP

Der 3DS erscheint in Kürze, doch die Launch-Titel sind derzeit noch nicht bekannt. Wir mutmaßen, welche Nintendo-Hits im März wohl verfügbar sein werden.

Christoph: Erinnerst du dich an die Markteinführung der Wii-Konsole? Damals brachte Nintendo **The Legend of Zelda: Twilight Princess** heraus. Ich wette, dass **Ocarina of Time** zum Start des 3DS verfügbar sein wird. Und du?

Thomas: Ich gehe auch davon aus, dass zumindest ein großes Zugpferd – in diesem Fall das **Zelda**-Remake – zum 3DS-Launch erhältlich sein wird. Auf **Mario Kart** oder ein 3D-**Mario**-Jump&Run werden wir wohl noch einige Zeit warten müssen. Dennoch wird zum 3DS-Verkaufsstart eine Reihe an Spielen von Nintendo in den Händlerregalen stehen. Ich tippe auf **Steel Diver**, **Nintendogs** + **Cats** sowie **Pilotwings**.

Christoph: Wenn eine neue Konsole auf den Markt kommt, peilen die Hersteller traditionell die langjährigen, treuen Fans an. Blick doch mal sechs Jahre zurück: Zur Produkteinführung des früheren DS brachte Nintendo die Neuauflage von **Super Mario 64** heraus – und jetzt soll **The Legend of Ocarina of Time** den 3DS bei allen Retro-Freunden ganz oben auf die Wunschliste heben. Vermutlich wird Nintendo erst nach einiger Zeit mit neuen Spiele-Trends à la **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** versuchen, neue Zielgruppen anzusprechen.

Thomas: So sehe ich das auch: Casual-Spieler kaufen eine neue Konsole selten zum Launch – wahrscheinlich ist dieser Spielertyp noch nicht einmal darüber im Bilde, dass in Kürze ein „DS mit 3D“ auf den Markt kommt. Somit braucht's für diese Zielgruppe, die auch gerne zum Schnäppchenpreis einkauft, kein großartiges Start-Line-up über das neue **Nintendogs** hinaus. Aber denkst du, dass sich die Core-Gamer mit einem aufgewärmten und in die dritte Dimension gebrachten **Zelda: Ocarina of Time** oder **Paper Mario** zum Kauf bewegen lassen?

Christoph: Klar wie Kloßbrühe! **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** gehört nicht grundlos zu den mit Abstand besten Nintendo-64-Spielen überhaupt und die 3DS-Neuauflage dürfte da noch eine Schippe draufle-gen. Denn wir dürfen nicht vergessen, dass es sich nicht um eine olle Minispielsammlung handelt, sondern um DAS Action-Epos überhaupt! Vermutlich hast du es schon anhand meiner euphorischen Wortwahl gemerkt: Ja, ich bin davon überzeugt, dass Nintendo mit **Zelda: Ocarina of Time** und **Paper Mario** – was übrigens eine Neuentwicklung sein wird! – eine klasse Spieleauswahl zum 3DS-Launch im Angebot haben wird!

Thomas: Für mich ist **Ocarina of Time** Kaufgrund Nummer 1 für den 3DS; die übrigen Titel sind sicherlich auch ganz nett, aber eben keine System-Seller. Ich bin gespannt, wie schnell Nintendo ein **Mario Kart** beziehungsweise ein großes **Mario**-Jump&Run nachlegen wird. Was denkst du? Kommen 2011 noch ein paar der großen Nintendo-Reihen, nach denen wir uns die Finger lecken? Oder müssen wir auf Drittthersteller wie Capcom und Konami mit ihren Top-Marken wie **Resident Evil** oder **Metal Gear** hoffen?

Christoph: Ich kann mir kaum vorstellen, dass Nintendo seine Top-Marken allzu schnell auf den 3DS bringt. Wenn sie gehäuft veröffentlicht würden, wäre das Pulver – um bildlich zu sprechen – rasch verschossen. Es ist daher realistisch, dass **Ocarina of Time** – vielleicht auch **Paper Mario, Lylat Wars** und **Nintendogs** + **Cats** – im ersten halben Jahr nach Auslieferung der Konsole erscheinen. Aber es liegt 2011 erst einmal an den Drittherstellern, die Zocker zufriedenzustellen. Dass sie dies mit großer Wahrscheinlichkeit auch tun werden, beweisen unter anderem Ableger großer Serien wie **Super Street Fighter** und **Metal Gear Solid.**

Thomas: Eines steht jetzt schon fest: Egal ob zum Launch des 3DS oder erst in den folgenden Monaten – wir dürfen uns auf eine Menge erstklassiger 3D-Games freuen!

Jetzt im Handel!

PC Games MMORE

Wird beim Aufheben gebunden Sonderheft

- \+ Ausführliche Klassenguides
- \+ Unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen
- \+ Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik
- \+ Poster oder Beilagen mit exklusiven Motiven & Inhalten
- \+ Jede Ausgabe mit bis zu 32 Seiten mehr Extra-Infos & Tipps zu WoW

Jeden Monat neu!

Unverzichtbares Know-WoW für WoW-Spieler

Jetzt bequem online bestellen: shop.mmore.de

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 61 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 02/11
Top-Themen: **Pokémon**, **Yu-Gi-Oh!, Digimon, Dragon Ball**.
Inklusive 4 Poster!
Auch als Premium-Variante!

play³ 02/11
Top-Themen: **L.A. Noire, Uncharted 3, Killzone 3, LittleBigPlanet 2, Gran Turismo 5, Dragon Age, Dungeon Siege** u. v. m.

Games and More 01/11
Top-Themen: **L.A. Noire, Assassin's Creed: Brotherhood, Disney Micky Epic, Fable 3**, iPhone- und iPad-Spiele u. v. m.

Kids Zone Sonderheft 01/11
Top-Themen: **Pokémon: Schwarz/Weiß**, Tippskarten, Poster, Sticker u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; Sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1** (Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2** (Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

742126

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

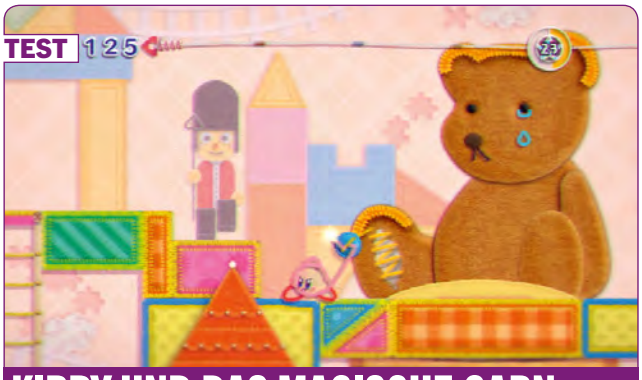
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2011
AB 16.02.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

NINTENDO 3DS

Darauf dürft ihr euch im März freuen: Wir liefern euch topaktuelle Informationen, neue Games und spannende Spieleindrücke zum DS-Nachfolger!



KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Diesen Monat hat es leider nicht geklappt, dafür gibt's in der nächsten N-ZONE den Mega-Test zu dem zuckersüßen Jump & Run mit dem pinkfarbenen Nintendo-Star.

DE BLOB 2

Im nächsten Heft präsentieren wir euch den Test zu dem coolen Jump & Run!

CONDUIT 2

Es wird wieder geballert! In der kommenden Ausgabe gibt's brandneue Spieleindrücke!

AUSSERDEM:

Wer einen PC sein Eigen nennt und sich gerne die Zeit mit Rollenspielen vertreibt, kommt um das aktuelle Tipps&Tricks-Sonderheft der PC Games nicht herum. Darin findet ihr Komplettlösungen, Tipps, Boss-Strategien, Karten(-Poster) und Klassenguides zu den derzeit beliebten Rollenspielen **Two Worlds 2**, **Gothic 4** und **Fallout: New Vegas**, damit ihr alles aus euren Games herausholen könnt!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Stephan Gerner, Lukas Schmid, Christoph Peter Schuster, Ralph Wollner
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Trainees Matthias Brückle

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Alexander Frank, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Für alle, die mehrgleisig fahren.

GAMES AKTUELL

Alle Systeme in einem Heft

++ DAS MULTIFORMAT-HEFT ++ MIT UND OHNE DVD ++ WWW.GAMESAKTUELL.DE ++ ALLE SYSTEME ++

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de